MagazinNES



Año 5 No. 1
Ene-Jun 2011

REVISTA NO OFICIAL DE... Nintendo®





METROID™

¡EL UNIVERSO ENTRA EN DESESPERACION!

BAJO LA LUPA:
- HOOK
- CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS
- MEGAMAN II

magazinnes.blogspot.com

Temas de Interés: Blisters y Precintos

DEJA VU: Los Dragones

Recuerdos Bizarros: CHUBBY CHERUB

Reportaje Especial



A LAS PUERTAS DEL APOCALIPSIS

PROHIBIDA SU VENTA



14 VOL 5 NUM 1

¡ACABA CON EL BRUJO MALKIL Y LOS CUATRO ELEMENTALES EN IRONSWORD!

PRESENTANDO 2 NUEVOS JUEGOS PARA EL HOMBRE QUE TODO NIÑO QUIERE SER



Ser tratado como un niñato, sabemos que puede ser sumamente molesto. Creces y siempre te están diciendo qué hacer. Qué pensar. Como si no tuvieras dos dedos de inteligencia. De acuerdo, sí hace falta mejorar las notas en la escuela, crecer un poco más, y tener una novia. Pero eso no significa que te la pases todo el día matando Aliens y consiguiendo super records en tus juegos infantiles. Ya eres mayorcito. Inteligente. Quieres algo más. Algo desafiante, que haga que se mueva tu cerebro, no solo tu muñeca. Bien, pues ¡ya llegaron ***Shadowgate*** y ***Desert Commander*** de **Kemco Seika**!, Shadowgate es la más reciente aventura fantástica que se haya podido instalar en tu NES. Funciona como los mejores juegos interactivos para PC, con gráficos muy bien animados de la mano con sus estupendos efectos de sonido. La opción de "guardado" te permite continuar un juego donde perdiste, sin tener que ir desde el inicio, en esta Aventura donde hay que destruir al malvado hechicero y a su mascota el Behemoth, cosa que no será fácil si no reúnes pistas, misteriosos objetos, y hasta armas mágicas ocultas por alguna catacumba. ***Dessert Commander*** reúne las bases lógicas y tácticas de los juegos de tablero, y lo conjuga con la velocidad y versatilidad de un computador: establece tu ofensiva y defensiva, ¡boom! ¡bang! ¡pow!, que tu estrategia sea brillante, y tus tácticas perfectas para ganar. Ya es hora de dejar las cosas de niños para los niños. Aquí está el pretexto para comenzar a madurar. Y ¡pst!: no tienes que ser grande para pensar en grande.



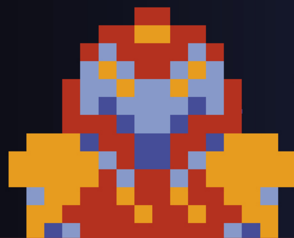


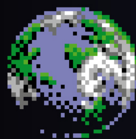


KEMCO▲SEIKA



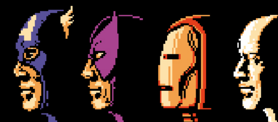
Indice





PAGINA

Bajo la Lupa



Hook, ***Megaman 2***, y ***Capitán América y los Avengers***, mantienen a raya el aburrimiento con este trío de juegos que te invito a ver en la sección de **La Lupa**. Y luego de eso ia jugar y a atajar el mal se ha dicho!

Pag 6

Top 10

Renegados Planetarios



No podemos definir abiertamente el bien y el mal, por eso decidimos hacer un espacio donde el cuestionable *villano* es puesto al estrado. El bien y el mal se juzgan según la moral. Y según algo llamado **TOP**.

Pag 30

Pag 35

Reportaje Especial

A las puertas del APOCALIPSIS

No hemos llegado al 2012, pero el fin de los mundos también llega al sistema **NES**. Por suerte, aquí se nos anuncia que esto será para dar inicio a la diversión.



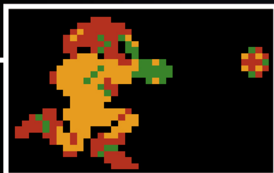
Recuerdos Bizarros

Chubby Cherub

Un presumiblemente extraño juego de ángeles y perros cohabitando y jaloneándose de la greña es ahora el anfitrión de la zona más bizarra de ***MagazinNES***. Y hay algo trascendente en ello, pero el espacio se acabó, por lo que te invito te enteres de ello en la --->



Pag 5



EN PORTADA
METROID

La criatura más peligrosa del Universo amenaza la vida de los Cosmos, es por eso que la portada es un *mayday* a todos los ***Cazadores Espaciales*** para que vayan de inmediato al planeta **Zebeth**, y que detengan esta amenaza. Está bueno: y que se queden con los botines.

Pag 3

Pag 26

Temas de Interés

BLISTERS Y PRECINTOS



Acudimos con un experto coleccionista para que nos explicara qué son y para que sirven los ***precintos***. Completamos el tema con los ***blisters***. Sí, cositas de interés por acá.

Editorial



El Cosmos: sembradío de planetas y formas de vida, a veces así tan someras, a veces así tan absolutas y capaces de traer destrucción. Hoy nos detenemos en él, lo flanqueamos por esos ángulos que jalan la atención para traerte temas que por el horizonte comienzan brillando con el juego que abandera este número 14 de MagazinNES: Metroid.

Y si todo tiene un *Big Bang*, también llega a haber, eventualmente, un fin, como lo plasman en su argumento muchos títulos del sistema, y por lo cual (ahora que se nos anuncia lo que pasará en el cercano 2012) hemos hecho un Reportaje Especial postrado ante las puertas de la hecatombe: el Apocalipsis.

Pero bien, fuera de lo que disfrutarás dentro del tomo, este espacio Editorial es también un llamado interestelar a que sigas las huellas de MagazinNES en el blog, pues como seguramente es evidente a estas alturas, MagazinNES pretende seguirse publicando con la mayor frecuencia posible, y para ello irás viendo que se intercalarán algunas secciones con el citado blog; y es que a veces resulta cómodo para su servidor (y sobre todo funcional) ir dosificando ahí el contenido, donde el diseño está predefinido y no hay que dedicarle tanto tiempo, aunque siempre me ha ocupado ofrecer sustancia dentro de todo lo que se escribe, que haya investigación, y por supuesto detalles y temas que se salgan del molde de aquello que podrías encontrar en el resto de la red e incluso el mismo medio impreso.

Así pues, con estos avances en la antesala del número, es momento de (ahora sí) dar un pequeñísimo paso al interior: ahí se concentra y dispersa el propósito de cuanto he justificado.

Tygrus



EN PORTADA

METROID™



Estamos en el año 2000 de la historia de los Cosmos. Diferentes civilizaciones han acordado crear la **Federación Galáctica**, con el propósito de mantener la paz Universal. No obstante, ocultos entre las estrellas se encuentran diversas cuadrillas de piratas que hacen de las suyas, es por ello que la **Federación Galáctica** ha decidido crear un grupo de patrullaje conocido como la **Policía de la Federación**, una parte de ella compuesta por un grupo de élite por contrato: los **Cazadores Espaciales**, los más hábiles caza-recompensas del Universo, capaces de echarle el guante aún a los piratas más osados.

Un día, un navío interestelar de investigación es tomado por asalto, y su preciosa carga robada: una cápsula conteniendo una forma de vida hasta ahora desconocida, pero que al ser irradiada por rayos beta durante 24 horas, puede ser devuelta a su peligroso ciclo de vida normal. Le han llamado **METROID**. Descubierta en el planeta **SR388**, se cree pudo ser la causa de la extinción de la vida en este planeta, y ahora está en manos de los corsarios, encabezados por su líder: **Mother Brain**, un peligroso cerebro que hará de esta tarea una de las más difíciles de cuantas hayan existido en el Sistema **NES**, y lo que es probable es que estos malechores la usen para llevar el exterminio a otros mundos. Es así como comienza **METROID**, con la **Federación Galáctica** enviando a la mejor de los **Cazadores Espaciales** al planeta **Zebeth**, refugio donde los piratas han llevado a la forma de vida **METROID** para replicarla...





Nintendo nos presenta este título desde esta ambiciosa panorámica espacial, una vasta y difícil Aventura donde es tan fácil rendirse como colgar los zapatos. Pero antes de este crudo y desfigurado veredicto, veamos algunos detalles por los cuales está hoy en portada.

METROID es un juego de aventuras y búsqueda, pero sin dádivas: pareciendo un simple y redundante juego de plataformas en *side-scroll*, desde el inicio te cuela en la boca del lobo, un planeta laberíntico repleto de puertas, caminos, e intersticios nada evidentes que en unos cuantos minutos hacen que pierdas el Norte. Energía y armas están racionadas, y aunque ayuda que a veces se hallan tanques de energía, o que encontrarás un tubo de escape de insectos a los cuales aplastar para recobrar vitalidad, esto no permite progreso como tal.



A los METROID les gusta la carnita tierna, y ¡con lo que a Samus le gustan los aerobics!

EN PORTADA

METROID™





Kraid es el brazo izquierdo de la mente criminal Mother Brain. ¡Misiles y bombas requeridos!

El traje de **Samus** es la pieza clave del juego, se trata de una vestimenta de extraordinarias cualidades simbióticas de límites desconocidos, eso le permite rediseñarse con cada aditamento encontrado, por ejemplo el ***Mari Maru***, que lo apretuja hasta hacerlo bolita para así rodar por estrechos pasajes, o las mejoras en el disparo, para congelar, para hacerlo expansivo, o para habilitar su lanza misiles, entre otros. Esto sin embargo, no tiene gran fundamento, pues en la segunda vuelta del juego (a la que puedes accesar directamente si conoces el *password*, opción que también incluye el juego) **Samus** aparece sin el traje y hace lo mismo. Así de este modo, tendrás el honor de refrendar el título de mejor **Cazadora Espacial**.

El planeta **Zebeth** cuenta con áreas peligrosísimas, como **Brinstar**, zona rocosa donde, el disparo de largo alcance y las bombas, ayudarán a **Samus** a abrirse camino hacia el centro ardiente del planeta, no sin antes enfrentar a la criatura primitiva conocida como **Kraid**, uno de los generales de **Mother Brain**. **Norfair** es la zona del magma, antes hay que obtener los botines de super salto, el **screw attack** (ataque aéreo giratorio), y sobre todo modificar el citado traje extraterrestre de **Samus** con los átomos "***Varia***" para soportar los tremendos calores y lavas, donde **Ridley** (el Dragón-pterodáctilo) gobierna con abyección. Por último, ya vencidos estos dos jefes, un corredor será accesible para dirigirse a **Tourian**, el complejo más profundo y celosamente guardado donde **Mother Brain** y sus malévolos secuaces han comenzado a criar y reproducir a los **Metroid**.



Desde su arribo al planeta Zebeth, el comité de bienvenida está listo para saludarte

El título no goza de buena reputación, primera porque no es fácil hacer mapas, y digamos que un intersticio al que solo se puede acceder creando una (difícil) escalera hecha a base de bombas, puede de pronto cambiarte el Este por Sur, y entre requiebros perderte por peligrosas pantallas llenas de insectos interplanetarios; segunda, que cuando uno cae a un precipicio de lava no es fácil salirse, y con bichitos molestando aquí y allá, seguro la desesperación ocupará el lugar del raciocinio; en resumen, la inmensidad del planeta **Zebeth**, sus peligrosos sectores, y las limitadas (aunque crecientes) habilidades de la heroína, hacen de esta odisea una más compleja que la vivida con la ***Leyenda de Zelda***.

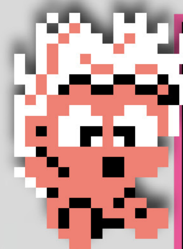
La parte gráfica goza de calidad standard (con sus excepciones, como que los enemigos sean en general pequeños y ordinarios), con constantes lienzos negros simulando espacio. La música a mí no me agrada, se me hace depresiva cuando se le asocia a lo frustrante de algunas pantallas (y eso del timbrecito cuando vas a morir sigue siendo tan molesto como lo era en ***Zelda***, pero así es y ni modo), sin embargo, el doble midi de la canción de la presentación/intro da una de las melodías más excelentes del Sistema.

Así pues, aquí esta una vez más otro clásico de **Nintendo**, en cuya escuela militar se han forjado algunos de los más perseverantes jugadores de la generación **NES**, y la portada que hoy dedico es, por lo menos, uno de los botines con el cuál condecorar ese esfuerzo.

Tygrus

RECUERDOS ¡BIZARROS!

CHUBBY CHERUB



Con cada título habido en nuestro sistema **NES**, uno podía rezar y pedir por todo: bonitos gráficos, fantasía aún por los rincones más bizarros, música divertida y alegre... todo excepto caridad, que de entrada sabíamos que no la encontraríamos, o al menos no entre los primeros juegos del sistema. Pero, ¿esta historia de títulos despiadadamente difíciles nació desde el mismo primer juego para **NES** ajeno a **Nintendo**?...

Orígenes "Preternaturales"

El tendido eléctrico parece más amigable que ese fiero can

Estamos ante el primerito, sí, el primer juego con licencia para el sistema **NES**, y ya desde este primer título las cosas se pasaban de ordinarias, ¿y la dificultad?...

Chubby Cherub está basado en un personaje de un manga sesentero. ***Bandai***, como era una costumbre, tomaba licencias de animes y mangas para trasladarlos al video juego, al Sistema **NES**, en este caso. En este cuento angelical asumimos el rol de **Q-taro**, un preternatural (ángel) cuyo pecado favorito es la gula, pero que teme sobremanera a los perros, aunque tendrá que encararlos inevitablemente si quiere salvar a sus amigos.

Cupido olvidó flechar a los perros

En este título de plataformas con avance lateral, el objetivo es atravesar el escenario esquivando y/o eliminando cuervos, pajarracos, perros, globos, etcétera, para al final rescatar a un amiguito que se encuentra oculto entre alguna ventana de un edificio. Hay que abrir el cristal correcto, o podríamos descubrir un perro, o algún otro enemigo (las ventanitas se abren comiendo el pastelito que esté junto a ellas).

Así de simple es esto, comer, comer y avanzar, ocasionalmente a medio escenario hay un STOP, no se puede avanzar hasta que todas las frutillas sean consumidas (algunas pueden estar invisibles, y solo son reveladas cuando tocas alguna parte del escenario).

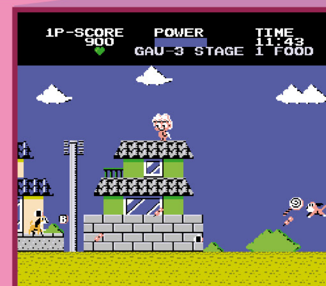
Hay Bonus Stage e infra-Bonus Stage: de las fumarolas de las fábricas ocasionalmente sale humo en forma de aureola, si lo tomas irás a un nivel de bonus en el cielo donde hay premios (aunque procura hacerlo rápido porque el reloj sigue corriendo y solo tienes 20 minutos para pasar un solo nivel, tiempo que transcurre muy rápido, no a como uno está acostumbrado); por contraparte, si caes por un precipicio no perderás, sino que irás a una pantalla a oscuras con varios perros, un escenario difícil de superar (créeme, más vale no caer).

El principal enemigo es el perro, hay alegres beagles que te persiguen y llegan a saltar, aunque más adelante comenzarán a ladrar y un ladrido recibido es suficiente para perder (y como en los juegos de ese tiempo, hay que iniciar de nuevo), aunque también hay bulldogs que son más agresivos, veloces, y difíciles.

El jefe es un atroz bombero

Otras cosas que también vuelan

El objetivo de comer frutas es para llenar la barra de POWER, con la cual podremos volar para evitar los peligros en tierra, aunque a veces también hay pajarracos que pondrán un huevo cuando nos tengan cerca. El globo, sin embargo, es uno de los obstáculos más molestos del juego: se supone va por el aire a la deriva, pero aquí parece que lleva un sistema inteligente de rastreo, y si te toca pasa lo mismo que con el resto de los peleles: pierdes.



Chubby siempre optimista y sonriente aunque la jauría lo aceche

Cada tres escenarios hay un jefe (siempre es el mismo), él te lanza bombas, tú tienes que pasarte detrás de él para tomar un hueso, y cuando un perro y un gato se acerquen se lo tienes que lanzar, así estos animales lo atacarán y él saldrá corriendo.

A nosotros, que poco a poco nos va interesando el perímetro de nuestros títulos, se nos ha enterado que este fue un juego de una sola producción, de ahí que sea un juego difícil de conseguir en buen estado y completo.

Bien, respondiendo a la pregunta de la dificultad, yo no creo que el programador quisiese hacer un juego difícil (aunque así resultase), quizás lo poco que le preocupaba eran los estándares de la programación, que como dije en un inicio, no era por fastidiar al chiquillo que lo jugase, sino hacer que su producto captase su atención el mayor tiempo posible. ***Chubby Cherub*** (que para mí suena a algo como "tierno querubín"), es un juego entretenido, sin mucha variedad, y con el control algo tosco para activar y desactivar el vuelo. Tratándose del primer juego licenciado el esfuerzo no pinta nada mal, al tiempo que uno se da cuenta de lo que **Nintendo** quiere decir (en parte) cuando algo tiene ese solecito que dice "Sello de calidad".



TYGRUS

MEGAMAN II



Por: Tygrus



Algunos pensábamos que la mente criminal del Dr. Willy solo servía para robar las ideas del brillante Dr. Light, y más aún: que luego de su captura en Megaman I, este no daría más problemas. Pero nos equivocamos, y he aquí una de las secuelas más portentosas de todos los tiempos: Megaman II.

Nacen 8 nuevos Robots

Como de ***Megaman***, la saga, hay tantísimas cosas para comparar, procuraré abocarme a este título como si fuera un producto único, más aún porque hay amigos a quienes se los he recomendado y por ello que convenga partir de lo más simple posible.

En Megaman II, nuestro jovencito héroe androide sigue manteniendo un cañón de plasma adaptado a su brazo para hacer disparos, arma principal para hacer frente a los ejércitos enteros de robots del Dr. Willy, quien ha creado 8 Robot Masters para contrarrestar al gran Megaman.

Megaman es un robot único en su tipo, no por su afinidad humana, ni por el heroísmo demostrado durante el cataclismo de Monstruópolis, sino porque tiene la habilidad de obtener un arma modificada de cada uno de los Robot Masters una vez que los destruya. Además de ello, el Dr. Light le irá dando algunos aditamentos que le sirven como soporte o transporte para algunos sectores del juego, imaginemos que es la manera en como el científico bueno vuelve apto al héroe para toda la serie de obstáculos que el Dr. Willy ha diseñado en los escenarios, cada uno adecuado según las características del Robot Master que ahí domine.

Como decía, ahora hay 8 nuevos robots creados por el Dr. Willy. Estos son: Bubble Man, Flash Man, Air Man, Crash Man, Wood Man, Heat Man, Metal Man, y Quick Man. Ahora Willy no los creo para tareas domésticas y quehaceres del diario vivir: son máquinas 100% hechas para la destrucción (algunas de ellas capaces de controlar fuerzas de la naturaleza), declaradas enemigas de Megaman.

Piedra, Papel, o Tijeras

En Japón es popular que los niños jueguen *janken* (piedra, papel, o tijeras), CAPCOM buscó la manera de improvisar e ingeniar ese juego en un título como Megaman, y ¡que modo tan extraordinaria de lograrlo!: el arma que obtengas de un jefe podría servir para hacer más daño a otro de ellos, o por el contrario, rebotar en su coraza sin que nada pase. Usar la lógica con base en este planteamiento ayuda a descifrar y disfrutar este juego, y no solo con los jefes, pues si lo ensayas con el enemigo común y corriente, descubres lo fabuloso y adictivo que resulta Megaman II.

Luego de derrotar a los 8 Robot Masters, Willy nos presume la increíble fortaleza calavera que ha construido ¡y hay que perseguirlo dentro de ella! Aquí es donde la diversión continúa, con escenarios aún más difíciles, y con jefes extraordinarios, como un gigantesco dragón que no pensábamos que pudiese ser generado por el Sistema, o esos domos de fuerza para los cuales es necesario administrar una de las armas que Megaman posee o no habrá modo de seguir adelante.

Contrario a lo difícil que resultó Megaman 1, esta secuela es más asequible: posee un password y hasta 9 tanques de energía "E" que rellenan la vitalidad, entre otras particularidades.

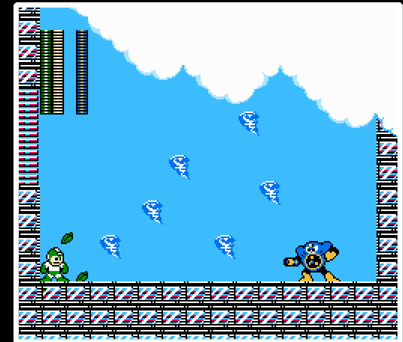
En cuanto a gráficos, yo al juego le sigo viendo algunos arreglos que dan tramas en neón... no sé, es extraño de explicar, aunque lo que quiero decir es que todas las pantallas resultan muy atractivas (ahora no podría quejarme de alguna). Sobre la música, muchísima gente coincide en que contiene algunas de las melodías más hermosas de NES, y eso pienso lo dice todo.

Este es el único Megaman de **NES** donde se puede elegir dificultad, muchos elegimos la más alta porque es un modo en como el juego explota eso que se llama ***Replay Value***.

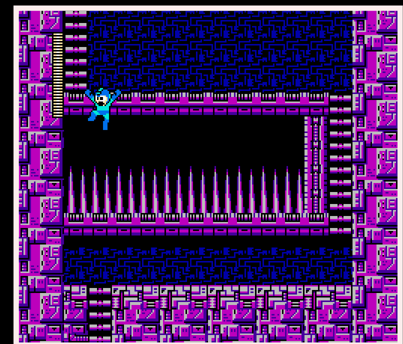
A veces uno se emociona con lo ampliamente figurativo que se convierte un juego, se pone la venda en los ojos por ese amor cegador; pero de vez en vez, ese apasionamiento resulta tangible, comprobable, y una franca recomendación. Ojalá que sea esto último.



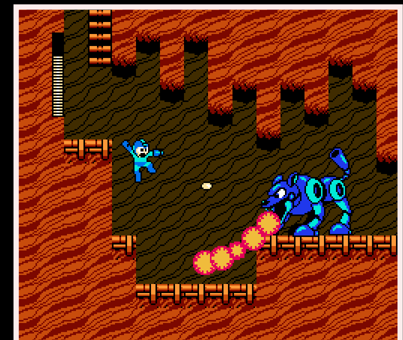
8 Robots Maestros al servicio del malévolo Willy



Los remolinos de este jefe también alteran la física, presionando al mega héroe



¡Cuidado!, Willy es astuto para poner trampas



En Megaman 2 no es raro encontrarse con subjefes de buen tamaño y peligro



Hook

Por: Ako



En el mundo de la **NES** existen juegos que están en el Olimpo, otros que inmediatamente después de escucharlos nos retuercen las tripas, y existe un tercer grupo donde yacen todos aquellos que ni nos enteramos que hayan existido, pero que bien hoy en día, sea por la emulación o por consejo, descubrimos "joyas" en él, o bien títulos que se entiende y justifica su merecido anonimato. Es por eso que para algunos como yo, es una obligación comentar un título que caería entre estas dos márgenes, y es aquí donde comienza el cuento.

ÉRASE EN EL AÑO 2191

Se trata de **HOOK,** diseñado por **Ocean** en el año de 1991. La historia es simple: el capitán Hook ha robado a los niños y se los ha llevado a su barco, Campanita informa a Peter Pan de lo ocurrido, poniendo énfasis en que él es el único que puede rescatarlos, y ofreciéndose como acompañante y guía en la Tierra de Nunca Jamás (por ahí se cuela una brújula).

Hook tuvo la oportunidad de entregar un juego asombroso donde los desarrolladores exprimieran hasta la última gota de imaginación, porque la película o libro, según como se tome, ofrecen bastante, pero ni con ese atajo **Ocean** lo hizo destacar... Esencialmente el juego se divide en siete áreas: las minas, los bosques, las lagunas, las profundidades del océano, las nubes, los glaciares y el barco, todas ellas medidas en su dificultad como si fueran una, solo con el fondo cambiado. La jugabilidad es sencilla: Peter Pan solo puede saltar a sus enemigos y esquivar cuanta roca o insecto se le presente; aunque contamos con una espada esta solo le servirá para enfrentarse a Rufo y al capitán Hook, y en cuanto a los elementos que tiene que recolectar (que son cuatro en total), estos no son primordiales para verter variedad, solo sirven para volar y saltar, y nada más.

En los escenarios (que parecen las tradicionales plataformas) hay que buscar un número de objetos, ya sean manzanas o cerezas en los bosques, o pasteles en las minas para encontrar la salida, y aunque estas escenas se presenten de esta manera "diferente", realmente son muy lineales, sin pasadizos secretos ni nada por el estilo.

LO QUE PETER GUARDA EN SU BOLSA

En el inventario nos encontramos con perlas que son necesarias para volar, campanas que sirven para llamar a Campanita, y el pollo que, como adivinarán, aumenta la energía.

En cuanto a jefes finales solo aparecen dos, Rufo y el capitán Hook, quienes no presentan dificultad y se les elimina a espadazos, de una forma que resulta lenta y poca atractiva, un error más de los tantos que cometieron los programadores.

Pero no todo en Hook es negativo, el juego cuenta con unas gráficas de gran tamaño, y el uso de colores básicos resalta al personaje y a cada uno de los enemigos presentes; el juego se caracteriza por que cada una de las escenas tiene un color primordial y el resto de los colores se complementan con este, así por ejemplo en las escenas de los bosques el que destaca es el verde, y los colores parduscos que lo acompañan combinan con él de una manera armoniosa, o por ejemplo en las minas el color base es el amarillo ocre y el resto de colores se fusiona de forma que tenemos una mezcla agradable a la vista. Pero tal vez en lo que más destaca Hook es en su banda sonora, un ameno grupo de melodías que van en consonancia con lo que estamos jugando, desde un angustioso tono en las minas a una relajante melodía en las profundidades del océano; uno desearía que la banda sonora fuera más extensa, y aunque solo se queda en lo suficiente para la travesía, se agradece.

En resumidas cuentas, Hook representa un desengaño como juego, pareciese que los desarrolladores solo se preocuparon de la parte estética, sin embargo en cuanto a jugabilidad es mediocre, reto casi nulo, la interactividad con los escenarios no existe, casi ningún uso de elementos para la evolución del personaje y unos jefes que dan tristeza.

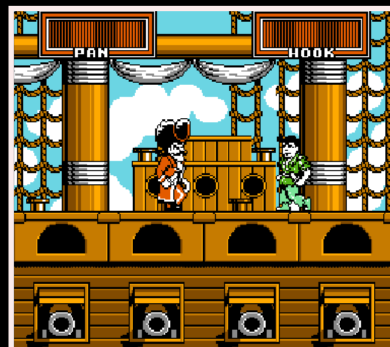
De igual forma, cada quien debe experimentarlo y sacar sus conclusiones, y luego, si lo desea, sentarse a leer nuevamente este artículo para decidir si realmente estoy en lo cierto, o solo soy otro @**?** mentiroso.



Never Land, o
la Tierra que nunca fue



Tamaño y color de gráficas son el mayor logro de este videojuego



La batalla con el capitán Hook: la mayor infamia del juego.



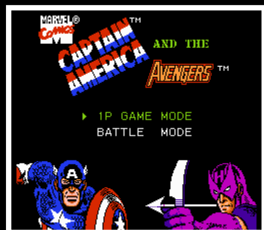
¡Campanita!, pero ¡¿qué te hizo el capitán Garfio?!

Captain America
& the Avengers

Bajo la lupa



Por: Tygrus



Nosotros, que tanto habíamos criticado algunos juegos de **Marvel** en su paso por el Sistema **NES** (los culpables: *Silver Surfer*, *Spiderman*, *Wolverine*, y los asombrosos *X-Men*), no tenemos de otra mas que detenernos a hacer un segundo juicio que pretenda acabar con la fea generalidad, cuando hablamos de *Capitan America and the Avengers*, título que hoy viene a hablarnos de otras libertades.

DOS AVENGERS SON MULTITUD

El Mandarin ha tendido una trampa a *Ironman* y *La Vision*, y ahora se hallan captivos en sus sucias, largas, y pérfidas manos. Es así como 3 vengadores hacen equipo para ir al rescate: *La Avispa*, quien solo aparece en el reparto como informante (y no es jugable); el arquero *Ojo de Halcón*; y su líder, el super soldado *Capitán América*.

Así pues, son 2 super héroes los que toman el mando del juego, el *Capitán* es versátil, su arma y defensa principal es su legendario escudo, que además de cubrirlo de algunos disparos, puede ser lanzado y este volverá a él como si fuese un boomerang, o si presionas doble vez a izquierda o derecha hará una tacleada, y si con esto no basta, el *Capitán* también puede hacer un super salto en bolita y enseguida caer con el escudo, técnica por cierto harto útil para esquivar y atacar (no se diga que hay cornisas de las cuales se puede sujetar para accesar a sitios complicados). Por todo eso, *Ojo de Halcón* tiene de su lado un largo alcance por poder disparar flechas en los frentes, arriba, y en diagonal, aunque sea mas débil. Si completas un escenario con los dos personajes, podrás intercambiarlos entre misión oprimiendo el botón start, y así elegirlos como mejor convenga.

Esta aventura descansa en esa panacea del sistema llamada plataformas, con su avance lateral, y unos graficos que decantan bastante bien en algunos escenarios (todos ellos Estadounidenses). De su música y sonidos tenemos el cumplido a la acción a secas, y no esperes que reverbere en tu mente luego de que el juego haya terminado.

ACENTOS OMITIDOS INTENCIONALMENTE

El juego tiene lugar en los EEUU, con un total de ¡23 escenarios!, todos ellos alusivos a dicho país por aquello del espíritu patriótico. Para desplazarse entre misiones hay un mapa, nada del otro mundo, pero ayuda a ubicarse y a elegir rutas/misiones, en las que por cierto hay que juntar cristales/joyas para activar las salidas. Algunas veces hay algo como hélices interponiéndose entre 2 puntos, ahí está *Juggernaut* listo para intercambiar unos cuantos golpes muy al estilo tortuga de mapa en **SMB3** (nótese cómo se genera el 3D en esta pantalla con la colisión de profundidades).

El título no careció de popularidad ni en lo tradicional ni en lo que fue su vida útil-comercial, aunque sea más por el peso de la moda y la simbiosis habida entre comics-videojuegos, agregando quizás uno/dos detalles inusuales: las corrientes de agua, por ejemplo, dan al juego un bonito contraste contra aquellos de plataformas donde el personaje no puede nadar, la buena animación y graficación de los héroes y villanos, y creo que es todo.

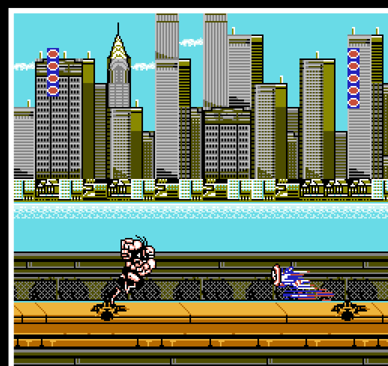
El titulo cuenta con una opción de pelea ***VS*** hasta para 2 jugadores a 3 de 5 rounds. El jugador 1 podrá elegir a alguno de los 2 héroes, mientras que el jugador 2 tiene entre su repertorio a 3 de los villanos: Wizard, Ultron, o Crossbones. No hay gran variedad de ataques, pero indudablemente suma puntos que un segundo jugador participe en la gesta.

OTRAS LIBERTADES DEL JUEGO

Parece que ***Data East*** (la programadora) echa toda la carne al asador con este juego, al menos en el licenciamiento, pues hay personajes que no perteneciendo a la franquicia dan al título el atractivo de un crossover (cosa que ya se merecía, sobre todo cuando un espectro de nombre **LJN** tiene muy asustado al jugador). Técnicamente, este juego luce balanceado en su aspecto gráfico y musical, con las aventuras de plataformas de las que es fácil prenderse, aunque en el fondo (por alguna razón) yo no lo sienta muy rejugable ni sofisticado como al sistema llegaron a caerle otras propuestas, pero con todo y eso, como he citado, los héroes Estadounidenses se ganan el beneficio de la entrometida duda.



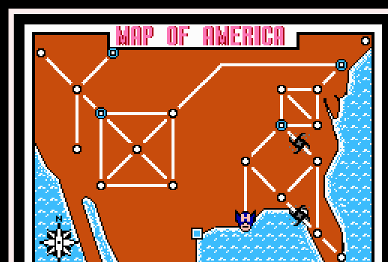
La justicia necesita financiarse de algún modo



La opción de batalla también le da carácter al juego



Los interludios hacen ver el juego como una historieta



Por más que busqué, no encontré Brasil

RESPONDIENDO A...

LOS LOKOS DE LOS 8-BITS



¿Lograste dar con la respuesta a los últimos acertijos?... no te culpo, estaban complicados, por eso aquí están las respuestas para que vayas y lo compruebes por tí mismo. Y prepárate, porque siguen otra serie de acertijos que no te dejarán pegar el ojo.

Veamos pues ya, las respuestas a los Acertijos de **Bump 'N' Jump**, **Adventure Island 3**, y **Castlevania II**.

37 BUMP 'N' JUMP

¿Cómo se le hace para que los vehículos pesados transiten por el agua?...

R= Quisiera decir que es fácil, pero tiene su gracia:

Cuando un vehículo pesado te rebasa, no tirará su escombro a menos que tú te pongas detrás de él, así que espera a que te rebase, apartate de él, y cuando suceda que a continuación viene un salto (lo sabrás porque en pantalla verás los signos de admiración) espera un momento, y enseguida colócate detrás de él. Si haces que el vehículo pesado "vibre" (lo hace cuando va a tirar escombro) al momento que choca con el límite de la carretera y el agua, entonces no quedará varado, sino que imarchará sobre ruedas en el agua! Tú no olvides saltar, que no eres anfibio.



38 ADVENTURE ISLAND 3

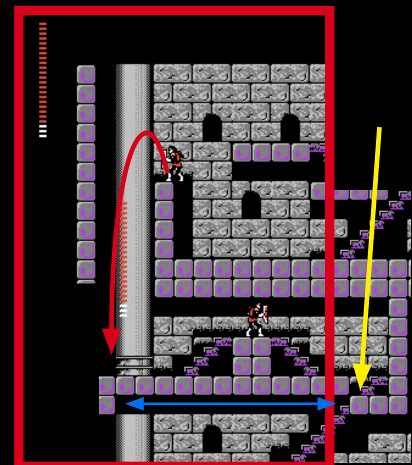
¿Cómo ha hecho M. Higgins para desaparecer del escenario?...

R= Llega al final de este nivel montado en un Triceratops, y salta la rana que se ve en la foto lo más alto que puedas, procurando tocarla por el lomo. Si al mismo tiempo que la rana te quita el Triceratops tocas la línea de meta, entonces M. Higgins comenzará a subir en vertical por el escenario, perdiéndose en lo alto de la pantalla.

No te preocupes, para la siguiente misión los extraterrestres ya lo devolvieron a tierra, y sin hacerle ningún tipo de experimentos.



39 CASTLEVANIA II



¿Cómo se le hace para aparecer un ladrillo obstruyendo la última escalera antes de Drácula? (lo señala la flecha amarilla)

R= Con un poco de observación lo resolvemos. Antes del gran salto, colócate como se ve en la foto superior (cargado del lado derecho del bloque), enseguida, sin caminar, salta hacia la gran caída como muestra la flecha roja (no caigas en vertical). Si lo haces bien, notarás que el ladrillo "falso" es en realidad un ladrillo del lado izquierdo que quedo desfasado hacia el lado derecho cuando el scroll se acomodó (flecha azul). Una forma más clara de verlo es haciendo de cuenta que el marco rojo que he señalado corresponde a una pantalla, lo demás se va abriendo conforme al scroll, y lo que no cabe se ajusta o desajusta. En **SMB3** es común aparecer bloques usando esta técnica. ¡Ah sí!, para desaparecerlo, solo regresa a la izquierda.

ACERTIJOS DE...

LOS LOKOS DE LOS 8-BITS



Estos son los ***Rapa-Kun***, entes misteriosos que existen para plantearte sendos acertijos, ¿serás capaz de resolverlos?... pues aquí está una serie más de enigmas para tu olfato y tacto de jugador.

Recuerda que la persistencia, el sentido ilógico, y las cosas fuera de lugar, son fundamentales para poder dar con las respuestas. **Phantom Fighter**, **Chubby Cherub**, y **Captain America**, son los títulos 2D destinados a desafiar tu mente tridimensional. Las respuestas las encontrarás tan lejos como está el cercano próximo número. ¡Échale coco!

40 Phantom Fighter

Ni las fabulosas lágrimas de dragón tienen el poder suficiente para detener a los invasivos y perturbadores Kyonshies, pero entonces... ¿cómo hizo Kenshi para paralizar a un Kyonshie sin ponerle hechizos, kola-loka, o un televisor?...

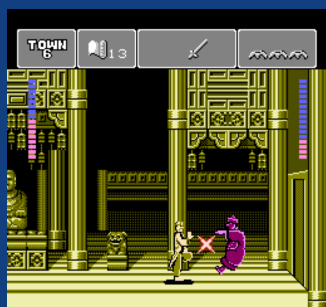
Pista 1: Este glitch solo se puede hacer en algunos pueblos, por ejemplo en el segundo.

Pista 2: Este es el password para el pueblo 2:

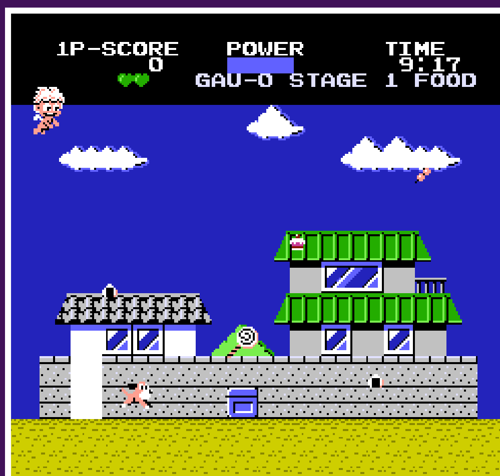


Pista 3: Piensa en las cosas que hay en este segundo pueblo que no hubo en el primero.

Pista 4: No se requiere tener habilidades ni técnicas especiales compradas, pero sí un objeto.



41 Chubby Cherub

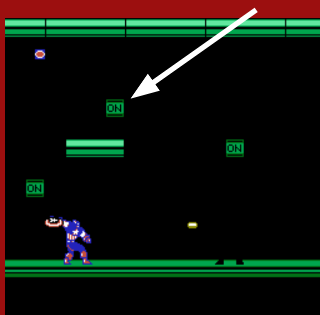


¡Que juego tan mono este ***Chubby Cherub***!, pero las cosas no siempre son lo que parecen, por ejemplo en esos escenarios con fábricas, donde si vemos una fumarola en forma de aureola se supone nos llevará al cielo y al escenario de bonus, pero... ¿alguien me puede explicar porqué a veces en lugar de ir al cielo, perdemos una vida con el mismo tipo de fumarolas?...

Pista 1: Lo dicho, intenta cosas ilógicas, y la respuesta saldrá por ilógica lógica.

42 Captain America & the Avengers





Esta habitación tiene tres interruptores de luz, ¿cómo le hizo el Capitan para que al golpearlos no se prenda o apague la luz?...

Pista 1: Más de uno pensará que esto se puede hacer con un control turbo, golpeando los switches tan rápido que parece que el cuarto no se prende o apaga, así que déjame decirte que por ahí no está la respuesta, pues lo más que conseguirás de este modo será un parpadeo.

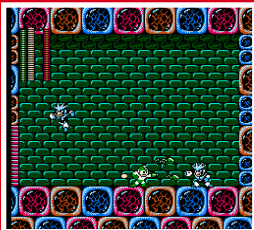
Pista 2: Está bien, este "engaño" solo se puede hacer con el switch que está en lo alto (ver flecha blanca)... ¡pista valiosísima!

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

Megaman 3



Una de las cosas más sorprendentes y divertidas de Megaman 3 son sus trucos con el control, que también dieron origen a otros divertidos glitches y, de algún modo, hicieron el juego cooperativo. Veamos pues de qué se trata.



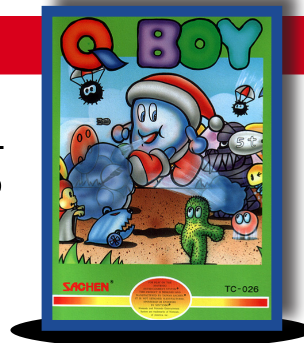


CODIGO	RESULTADO
PRESIONA Y MANTEN Ⓐ ↑ EN EL SEGUNDO CONTROL	Paralizas y alentas a algunos enemigos, incluidos los jefes. Si Megaman es golpeado, también quedará congelado.
PRESIONA Y MANTEN → EN EL SEGUNDO CONTROL	SUPER SALTO
CAE A UN PRECIPICIO Y ENSEGUIDA PRESIONA Y MANTEN → EN EL SEGUNDO CONTROL	INVENCIBILIDAD

Q BOY

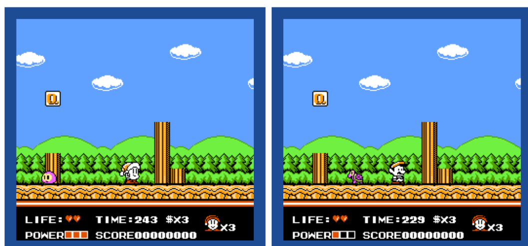


Q-Boy es un personaje simpatiquísimo, tanto como Kirby o el mismo Mario, por eso, este truco te permitirá hacer una permutación de personajes.



¡Juega como Mario Bros!

En un santiamén, tu puedes hacer que Q-Boy se convierta en Super Mario Bros: mientras estás jugando, presiona **SELECT** y enseguida oprime **START**. Incluso los enemigos cambiarán, y hasta Koopas verás.



Q-Boy tiene el poder de hacerse ¡Super Mario!

Puedes regresar al juego normal si repites el truco, aunque ahora que lo has visto, dudo que lo quieras hacer.

Duck Hunt

Controla el pato

No todos los que juegan Duck Hunt saben que con el control se puede manejar al pato mientras otro jugador le dispara: una forma de que la diversión sea para dos.



Life Force

30 VIDAS

En la pantalla de presentación presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → **B A**, y finalmente **START** (o **SELECT** + **START** al final de la secuencia, si van a jugar dos personas).

ROBA VIDAS A TU COMPAÑERO

Cuando hayas perdido todas tus vidas, oprime **A** y **B** simultáneamente para robar una vida a tu compañero. Lo puedes repetir hasta que él se enoje.



Bart VS Space Mutants

Mas premios

En el segundo nivel, nuestro objetivo es juntar sombreros, pero Bart también podrá obtener monedas y premios de los botes de basura cuando salta sobre ellos.



Bueno, luego de sacar dichos premios, y seguir saltando, parece que no hay más, pero si insistes en seguir saltando, a la larga sacarás más premios.

Sound Test

Este juego también se caracteriza por contar con muchos secretos en sus diferentes fases, uno de los mejores es este: el Sound Test, o acceso a las pistas de sonido del juego.



Para obtener esta modalidad, todo lo que tienes que hacer es lanzar un cohete a la letra "E" del Kwik-E-Mart. Luego de eso aparecerá una carita de Krusty el payaso, tómala, y además de las 3 vidas que te da, tendrás acceso al citado Sound Test.



Espera en un próximo número otros más de los secretos en la cruzada de Bart contra los mutantes espaciales.



Life Force

255 Vidas

Si para tí no son suficientes las 30 vidas que puedes sacarle al juego gracias al *código Konami*, entonces esta "astucia" es para tí, porque hará que tengas la mísera cantidad de 255 vidas.

Primero inicia un juego a dobles, haz que el primer jugador pierda todas sus vidas excepto la última (su marcador debe estar en 0), y el segundo jugador debe tener una vida además de la que está jugando (su marcador debe estar en 1).

Ahora ambos jugadores suban a la esquina superior izquierda, de tal modo que ocupen un mismo espacio como se ve en la foto 1. Inmediatamente después que un enemigo los elimine, el jugador 1 debe oprimir A y B simultáneamente para robar una vida, pero como el jugador 2 solo tiene una vida, el CPU hace el acarreo de 0 vidas a 255 (el contador muestra 99 vidas, aunque en realidad son 255 vidas) . El jugador 1 solo tendrá una vida, pero no importa, porque podrá seguir robando algunas de las 255 vidas de su compañero.



Jugador 1 y 2 ocupando el mismo espacio



Al momento de perder, rápidamente oprime A y B



1 vida para 2 jugadores... el CPU prefiere dar 255 vidas

Super Mario Bros 3

Atajo en el primer Castillo del Mundo 3



Cuando llegues a la parte de este castillo con muchas puertas, la tercera de ellas te puede servir como atajo, pero tienes que ser precis@: al entrar en la puerta oprime arriba, y tan pronto cambie la pantalla vuelve a oprimir arriba. Si lo haces antes de que caigas al agua, en lugar de regresar a la pantalla precedente, llegarás al cuarto del jefe.

Si no quieres problemas, la puerta número 6 te lleva al jefe.

NARC

Puntos extra secretos

El computador del Narcmovil no te lo dice como sugerencia: si destruyes todos los contenedores de líquido rojo, azul, y verde del laboratorio del nivel 2, ¡te premian con un bonus secreto de 25,000!



Ok, concedo que esto no tiene mucho de descubrimiento (el manual también lo sugiere), pero lo que si figuraría como tal, es el hecho de que si disparas un cohete a uno de los pillos estando entre 2 contenedores, con na sola bomba puedes hacer una reacción en cadena y eliminar 3 objetivos: el pillo que sirve de eslabón, y los dos contenedores entre los que se escondía.



Mantente atento, porque hay otros descubrimientos de este juego que en breve compartiré.

MAGAZINNES El Blog

Entrada del 23 de abril 2011

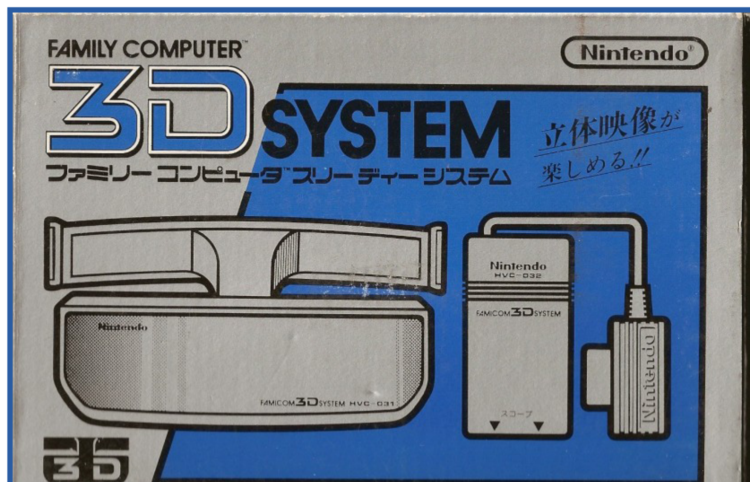
Famicom 3D

Del **MagazinNES** que conoces, solo conoces una parte. La otra cara de **MagazinNES** está en el Blog.

Esta sección "piloto" es un intento por pasar al papel un poco del contenido hospedado en el Blog, como un invitación a que también visites dicho Blog, pues hallarás contenido extra al hallado en **MagazinNES**.

Y si bien el Blog es como una "pre-prensa", también estoy intentando que esta sección sea un poco mejor llevada, actualizada para que se entienda la idea, y con un poco más de diseño.

Disfruta pues esta primera recopilación, una actualización del artículo del **Famicom 3D**.



Sobre los orígenes del 3D

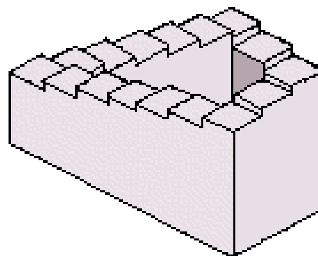
Yo no se mucho de ciencia, y de hecho, no quisiera que esta entrada se mirara con pretensiones tales, pero me arriesgaré a decir que el **3D**, o la forma de representarlo fuera de la realidad, nació con el descubrimiento de algunas antiquísimas iconografías de algunos cuantos miles de años. Una de ellas, en particular, llama fuertemente mi atención. Se trata de un jeroglífico del antiguo Egipto, una serpiente que muerde su cola, a la que se le ha llamado el ***Ouroboros***.

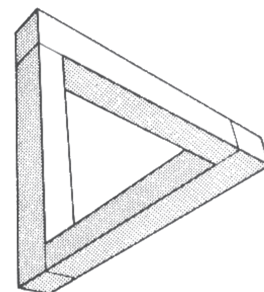


Abreviemos y excluyamos lo simbólico de la iconografía: para lo presente, esta imagen en particular tiene un detalle en la cola por el cual lo estoy asociando al **3D**: si se presta un poco de atención, la cola del animal muestra una curvatura más o menos en su centro. Parece algo simple, pero apenas un siglo y medio atrás, dos matemáticos alemanes (uno de ellos de apellido Möbius) re-descubrieron lo que representa esta "cinta", a la que ahora se le conoce como ***Banda Moebius***. Veamos pues un poco de ella para entender su relación con el **3D**.

Curvatura H Moebius

En nuestros días, existen formas simples de representar el **3D**, el cubo por ejemplo es el más usado porque ilustra de modo claro los ejes ***X***, ***Y***, ***Z*** (longitud, altura, profundidad) del llamado **3D**. Hay, no obstante, un par de ejemplos que me he servido tomar del medio que, además de mostrar el **3D**, muestran ciclos, o bucles, donde la vista se pasea una y otra vez en una imagen definida pero a la vez ilógica. Le podemos seguir llamando **3D**, aunque aquí su elaboración comienza a dar mayor profundidad, y hace, de cierto modo, que este **3D** muestre movimiento, pero como producto del engaño visual:

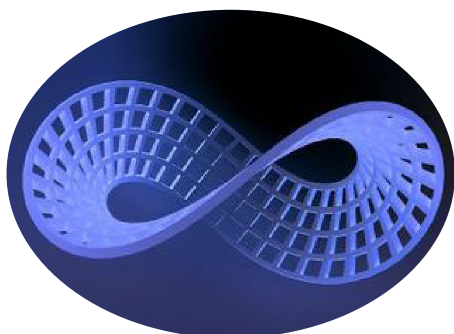




Entrada del 23 de abril 2011

Famicom 3D (Continuación...)

La **Curva Moebius**, sin embargo, no se vale de una representación ilógica, ni de una estructura elaborada o figura geométrica surrealista, es de hecho algo muy simple:



La **Curva Moebius** es una cinta que antes de ser unida por sus extremos se le tuerce una vez para enseguida (ahora sí) unir sus extremos.

Prueba a hacerte una de papel, y ya que lo hayas hecho, recórrela con un dedo como si fuera un camino: el resultado es que tu dedo se paseará por lo que aparentemente son dos caras, aunque pronto descubres que se trata de una sola cara.

Es por ello (y por otras propiedades, algo complejas de explicar y que ahora solo enredarían el tema), que aunque se trate de una sola superficie, se le considera como un espacio de 3 dimensiones.

Ya antepuesta un poco la teoría, vayamos a la esencia de la entrada: el **Famicom 3D**.

Famicom 3D

¿Ya tienes tu Nintendo **3DS**?...

Como de costumbre, el ocio me llevó a una "wiki" interesante de nuestro amado mundo de aquel viejo armatoste de 8-bits, vinculado (como en otras tantas ocasiones) con la famosa (y ahora en boga) sensación en **3D**.

Y no, no quiero valerme de ese tronquito desvencijado que cayó del árbol y que ha ido a parar en el camino, de nombre ***Virtual Boy***, el cual (para así acotar y finalizar hablando de él), más que dar un sentido virtual a la realidad, creo yo que simulaba un **3D**.

Bueno, estaba en que esta entrada todavía tiene que ver con **NES**, o mejor dicho, con su hermano japonés: el Famicom.

Todo comenzó cuando en la *Nintendo Wikia* encontré por mero azar este poster (que dicho sea de paso, de este mismo sitio descargué algunas de las imágenes de esta entrada):



Clic para agrandar y clic para achicar, y chance veas que te brinca al cuello
Clic para agrandar y clic para achicar, y chance veas que te brinca al cuello

(no se me fue el "copy" "paste", es mi mejor intento por representarlo en 3D)

En la *Nintendo Wikia* nos dicen que este sistema se mete por la cabeza como queriendo ahorcarnos, pero se atora en las sienes antes de su mortal propósito, justo para que los lentes esos que parecen ~~googles~~ goggles de ***VR*** (dije que ya no iba a hacer referencia a cierto sistema rojo que aparecería a futuro, ayúdenme a cumplir mi palabra) queden a la altura de los ojos, listos para hipnotizarnos, y ¡traer criaturas del video juego a la vida!

Viene la parte interesante: según lo pronuncia la misma *Wikia*, SOLO un juego fue programado para este sistema (y nos quejábamos del ese del ese, que prometí no mencionar): ~~Famicom Yume Mono JicaJica Orotesu Cuchicuchic-cuchichan Waha Yiha Yepa Yepa!~~ **Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally**.

Entrada del 23 de abril 2011

Famicom 3D (Continuación...)

En apariencia hubo otros juegos "compatibles" con el **Famicom 3D** (como ***Highway Star***, y ***Falsion***... ahh!, y ¡***Rad Racer***!), pero no entraban en relación directa con este periférico (los detalles más adelante).



¿Que por qué no prosperó este perfecto invento futurista?... al igual que con los lentes de Rayos X "encuera-mujeres" que se vendían en la revista ***DUDA***, el mundo no estaba preparado para un salto tecnológico de esta magnitud. Hubo muchas quejas de Japoneses (país donde se comercializó) acerca de que primero debían ofrecerles ***VR*** (realidad virtual), antes de una tan estupendamente inmersiva sensación en **3D**.

Bueno, en realidad (según la *Wikia*, que no me digan que yo me lo invento) se dice que la sensación era, digamos, "cansada". Sumemos a ello que los desarrolladores (**Nintendo**, incluido) no vieron caso en seguir apoyando un producto así de... estupendo.

No sé usted, amable lector, pero hasta hoy no se me había ocurrido que ciertos goggles rojos de un señor *G. Yokoi* eran más **3D** que realidad virtual: vaya manera en que se pueden suscitar las cosas, y el cómo se pueden emplear las propiedades de un producto para resultados mercadológicos.

Los Juegos

Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally

Como dije, solo un juego en particular fue maquilado para el **Famicom 3D**: ***Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally***, que por las capturas que pude encontrar en la red, tiene el semblante de una cruza de **Rad Racer** con **World Runner** (minutos después descubrí que estos dos juegos eran allegados al sistema **3D**).





Las pirámides y la Esfinge: cuántos recuerdos de MagazinNES No. 13





Esta pantalla recuerda al título 3-D WorldRunner que, para variar, también era en condenado 3-D

Las curiosidades del juego (porque con 2 imágenes ya están dichas 2000 palabrotas que lo explican) son (y cito a la misma *Wikia*):

En la portada del cartucho, tenemos la primera representación de Mario estando más bajito que Luigi.

La segunda de ellas es que el carrito monstruo que montan, aparecería en la versión de *Mario Kart* de **Wii.** Una melodía, además, está presente en *Super Smash Bros. Brawl*.

Entrada del 23 de abril 2011

Famicom 3D (Continuación...)

Y bueno, la otra curiosidad que yo agregaría es que Mario y Luigi ¡no aparecen en el juego!



El Box-Art también nos recuerda a los personajes que aparecerían en los dibujos animados

Highway Star (Rad Racer)

Ahí estoy, clic y clic al buscador para sacar imágenes, solo se veía una estampa re-chula de un carrazo último modelo, pensé en *Gran Turismo*, o en *Need for Speed* con esos efectos de bala, y sabe Dios cuanta cosa preciosa, estimulante, y explosiva se me vino a la mente de solo imaginar que **Nintendo** podría haber sido el pionero de algún modo de juego como el de los antes referidos. Y de repente, paf!, que me salta una imagen de **Rad Racer** para sembrarme en la realidad.

Y es que resulta que hace poco me enteré que si existió una versión de **Rad Racer** que incluía los lentes roji-azules para la "máscara" que se activa con el botón select, máscara que se supone genera las imágenes en **3D**. El punto es que se incluyesen o no estos lentes, el **Famicom 3D** permitía disfrutar el **3D** de este juego.

Rad Racer es un juego de carreritas, en la que creo es la perspectiva más universal, clásica, y vieja para jugar este tipo de juegos: miras la carretera que se abre en la parte baja de la pantalla, y va a perderse en una linea horizontal al centro de la pantalla, formando un triángulo para simular eje Z... puaf!, qué difícil explicarlo, ahí van mejor las 1000 palabras comprimidas en 256 x 240 pixeles:



Carros con motores que ronronean, y música infatigable pese al hedor del chapopote quemado

El **3D** se activa con select: ves dos imágenes, una en rojo y otra en azul, desfasadas entre sí y saltonas (llamadas *anaglifos*), te pones los lentes, y *voilá*!, se genera el efecto en 3D

Attack Animal Gauken

No se que tenían de interesantes este tipo de juegos de avance en profundidad, el caso es que les ponían mosaicos cual si fuesen sembradíos medidos en pie cuadrado. La pantalla te jala, hay que disparar a los bichos, y a veces saltar, y ya está.

Activando el **3D** pasa lo mismo: los contornos se duplican y se hacen saltones, hay que ponerse los lentes para no acabar mareado, y para disfrutar del (inserte calificativo aquí) **3D**.

Entrada del 23 de abril 2011

Famicom 3D (Continuación...)



Es probable que los mosaicos que vemos, sirviesen para insinuar "escala", haciendo las veces de "puntos de fuga"

Cosmic Epsilon

Un título de **Asmik**: esto debería ser para el "Ripley: aunque usted... a veces lo crea".

No asombra ver la misma fórmula de avance en profundidad, pero la calidad en las imágenes se impone, junto al hecho remarcado que aquí se trata de otro tipo de superficies, como el agua, y no solo hectáreas de heno y pastito marcadas por metro cuadrado.



Carros con motores que ronronean



Carros con motores que ronronean

Falsion

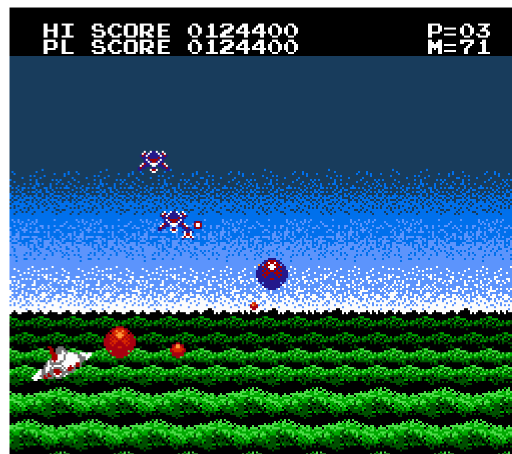
La cosa se pone seria cuando Konami dice: no sé con qué se come pero yo le entro. Y le entró con la mejor receta de la Cándida Eréndira y su abuela desalmada: *shooters*.





Y yo que pensaba que con Crisis Force lo había visto todo

El planteamiento del **3D** es algo distinto a lo que hasta ahora hemos visto como "engaño de escala", en este caso (en algunos escenarios) tenemos una sucesión de líneas horizontales acelerando a varios tiempos (el mosaico del piso cambia por algo más creíble, o al menos ondulado para disimular los llamados "puntos de fuga"), esto en la mitad baja de la pantalla, y para así dar la sensación de avance "en curva" por el horizonte.



Es raro ver un shooter de Konami que no sea espacial: quizás eso también se lo debamos al 3-D

Al cierre de esta entrada ignoro de que modo incidía el **Famicom 3D** (áscale: los lentes), supongo que el juego tiene un filtro/película parecido al del resto de los juegos: duplicar la imagen con contornos rojo y azul sobre un fondo negro para hacer

Entrada del 23 de abril 2011

Famicom 3D (Continuación...)

que la vista brincotee y se le engañe. Como sea, por la calidad de las imágenes (y siendo que se trata de un *shooter* de **Konami**) resulta gratificante en sí mismo, no dudaría que el control fuera excelente.

Como curiosidad, el efecto de "tubo" seguro ahora resulta muy familiar, y si estás buscando la palabra clave que venga a encajar aquí, no busques más y déjame te digo: **Axelay**.



¿Alguien sigue dudando que la Tierra y otros planetas son redondos?

Tobidase Daisakusen (3-D Worldrunner)

A la par de **Rad Racer**, se promocionó **3-D WorldRunner**, ambos juegos ostentando la famosa leyenda de "juegos en **3D**".



Lo que el 3-D significaba en NES: Kilómetros y kilómetros de mosaicos

Este tipo de juegos son interesantes y, sobre todo, jugables. Lo digo en serio, son juegos que muy bien te quitan la tensión por su interesante perspectiva que, sin prestarle gran importancia al **3D**, está muy bien trazada, con base en el mismo arreglo de "líneas horizontales escalables". Hay que sumar que pese al jaloneo de gravedad al *Z* que hace el CPU, hay autonomía a izquierda y derecha, en sí digamos que hay una libertad "de rodillo" salvo por la dirección sur, dicho de otro modo, moviéndote a los lados, y el escenario jaloneándote hacia adelante, te sientes inmerso en una extraña sensación caótica.

El **3D**, como en lo habitual, se activa con el botón *select*, y la pantalla despliega una doble silueta roji-azul traslúcida de los objetos y, al tú tener puesto el **Famicom 3D**, dichos *anaglifos* quedan alineados e impregnados de la profundidad que supone el **3D**. Súmale el efecto del jaloneo del horizonte, y tu ir y venir a izquierda y derecha, y tendrás algo que si no es **3D**, entonces será la ansiada realidad virtual.



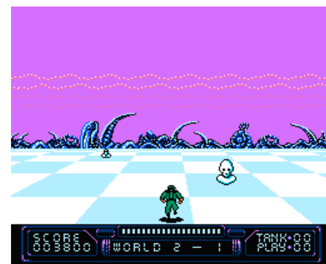
Algunos protagonistas se emborrachan antes de cumplir misiones

Tobidase Daisakusen II (Jumpin' Jack 3-D Worldrunner)

El chavillo de la primera parte viene por más bebida embriagante para una visión en **3D**. No hay gran cosa por comentar, los parámetros se mantienen, así también la sensación **3D**.



Además del 3D, ¡la peña lo flipa!



Más mosaicos de eso que es 3D →

Entrada del 23 de abril 2011

Famicom 3D (Continuación...)

¿Qué es la realidad?... ¿Qué es el 3D?

Si existen imágenes que sobrepasan el **2D**, así también hay cosas que sobrepasan la lógica, el sentido común, el principio comercial. Esto en base a que personas como yo consideramos un artilugio como el **Famicom 3D** fascinante, y no solo por no corresponder a su tiempo (y la osadía que conlleva querer empotrarlo a ese periodo de tiempo), sino porque de esta propuesta se generaron otro tipo de paradigmas, en este caso los juegos y en particular sus muy peculiares perspectivas (aunque deplorables máscaras).

Digo que esto es inentendible, porque si en lugar de enemistarnos con la marca por una farsa de **3D**, se nos hubiese instado a probar este "nuevo" modo de juego, quizás el asunto hubiese tomado otros derroteros.

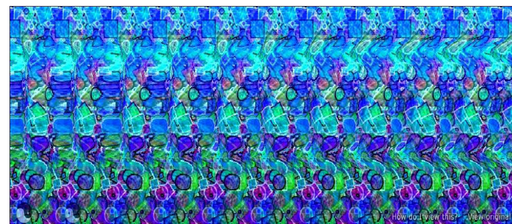
Es tarde, y como de costumbre, nos quedan las manos llenas de leyenda urbana, peregrinaje como el de ahora (que tanto nos gusta), anécdotas, y por supuesto, subastas; y por eso es que este mundo nos gusta tanto, pues sin acertar a la verdad absoluta, nuestra vida se llena de sustancia, calificativos, y mucha propiedad para disfrutar y compartir.

¿Es el **3D** lo que uno espera?... no lo sé. Solo creo el verdadero **3D** siempre se ha jugado sin lentes (y no propiamente por método de gafas roji-azul), aseveración que me quedó clara luego de tocar un famoso shooter de nombre ***Sin and Punishment*** para **N64** que, sin tantas ganas de hacerlo, a los pocos minutos me atrapó con su concepto (perspectiva, tema, y efectos de sonido ahí comprendidos), para luego buscar algo parecido en **NES**, y de ahí pivotar con algunos de los juegos en **3D** aquí vistos. El destino es chapucero, encontré el promo de Mario y la nave intergaláctica, y aquí estamos.



En el pecado se lleva la penitencia

No he querido meterme en más complicaciones de visión **3D**, hablando por ejemplo de calcomanías y estampitas laminadas que en luz y contraluz generan una imagen en **3D**, o con los estereogramas que a algunos de nosotros tanto nos gustaron; quise dejarlo en algo más simple, solo con un antecedente del origen de la representación del **3D**, y lo que es importante para esta entrada: su paso por el sistema **NES**/**Famicom**.



Como aclaración, no se crea que las sensaciones que aquí he descrito (vívidas en su mayoría, y "alentadoras" al jugar ciertos juegos de **Famicom**, o **NES** en **3D**) tienen que ser de esa forma. Representan una opinión, la mía, y nada más. Este artículo abarca términos genéricos, donde las palabras, o calificativos aplicados a los juegos, son solo un comparativo con juegos del mismo sistema. Hay opinión, como es evidente, lo que quiere decir que no porque a mí me parezcan bonitos, lo son en realidad (aunque pueden serlo en probabilidad si te gusta el **NES**).

Por otro lado, no quiero restarle mérito alguno al **N3DS**, no señor. De entrada, lo he visto muy poco (no lo he jugado), pero si juegos como ***Sin and Punishment*** consiguen el **3D** sin lentes, yo más bien me preocuparía por el resto de los aspectos de un título, antes del hecho de si la figurita "se sale de la pantalla". Como quiera que sea, esta nueva recarga al **3D** seguro traerá cosas buenas, como en su momento el primer intento nos dio perspectivas nuevas, y planos negros roji-azules. Esperemos que esta vez sí sea para quedarse.



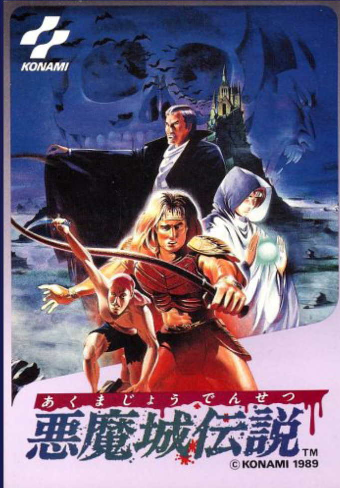
Sepan esto, nuevos y noveles:
2011 no es el año del 3D. 1987 lo fue

Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...

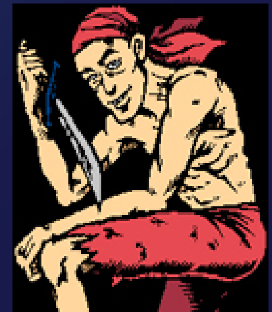


¡Hola Mano! He oído decir que los juegos Japoneses son mejores que los del resto del mundo, ¿es esto cierto?



Estoy poniendo tu pregunta porque inspira preguntas similares y, cuya respuesta, deseo sirva para futuras preguntas que no contestaré por su ambigüedad (o mejor dicho: porque automáticamente se responden).

Verás, no siempre se puede contestar con un SI o con un NO, así que obviaré algunas cosas para responder, en ese sentido "cualicuantitativo", a esta pregunta.



El arte adjunto es, en muchos casos, un factor de predilección

Si pusiéramos una balanza para medir esto, los juegos del resto del mundo serían mejores que los japoneses, en parte porque para el resto del mundo no existió la (que vulgarmente conocemos como) disquetera Famicom: muchos de los títulos para este dispositivo llegaron en formato cartucho, así que no había tiempos de carga, o la molestia de tener que voltear el disco y, por supuesto, el formato cartucho era mas resistente que el de un disco. Habrá quien te hable de ejemplos como Castlevania 3 (Japonés), acerca de lo superior que es su banda sonora, pero son excepciones y por supuesto que en esos casos el juego vale la pena en su formato Japonés. Debes considerar que antes, además, no había una cultura del coleccionismo, así que todo lo ajeno al cartucho usualmente iba a parar a la basura, así fuesen manuales u "hojitas" con arte.

Y bien, como las preguntas abiertas son frecuentes, tengo que explicarte que estoy obviando (y ponderando/generalizando) el hecho de que son juegos Japoneses que tuvieron su aparición en el resto del mundo, de otro modo no existiría el comparativo que planteas, ni estaría respondiendo a tu pregunta. Lo particular de tu pregunta me lleva a decir que por ello en este MagazinNES hay una sección para tales excepciones: AREA 404. Pero ese ya es otro asunto que nada tiene que ver con comparativas.

Sin tomar en cuenta el idioma, ¿son los juegos Japoneses iguales a los del resto del mundo?...

Por increíble que parezca, muchos juegos del resto del mundo (que se supone se publicaron después de los Japoneses) carecen de elementos del juego original. Por ejemplo, Tecmo World Wrestling no cuenta con el password de la versión original. Otros juegos (como Bad Dudes), tienen removidas las escenas intermedias, otros tantos tienen algunos cinemas modificados (aunque en este caso se entiende por las cuestiones culturales/regionales). Pero los que son conocidos por ser muy diferentes a la versión original son Gyzor (aka Contra), y Yume Kōjō: Doki Doki Panic (aka Super Mario Bros 2 -USA-).

Al final, todo se resume a una cuestión de gusto (yo respondo en razones de probabilidad).



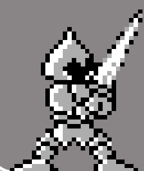
Yume Kōjō: Doki Doki Panic

Natural Born Heroes

Ironsword

Derrota a Malkil

Al fin hemos juntado las 4 piezas de la legendaria ***Iron Sword***, y hemos llegado a la gélida Montaña de fuego, donde los 4 elementales previamente derrotados se han unido en un último intento desesperado por acabar con ***Kuros***, nuestro héroe. Por eso, en **MagazinNES** no queremos que ninguno se sienta desprotegido en contra del malvado, y he aquí una técnica para hacerle frente sin nada que temer, porque hoy es el día en que **Malkil** caerá.



Tygrus



IRONSWORD
WIZARDS & WARRIORS II
PRESS START
TO PLAY
©1988 RARE LTD



4



3



Inicio

1



2

Natural Born Heroes

MAGIA COMO POR ARTE DE MAGIA



Si tu ya tienes un password para llegar al final, cambia la quinta letra por una "N" para iniciar con 3 vidas, o usa este.

Bien, el primer paso (y el mas importante) es llenarte de magia. Para no gastarla ve saltando a los enemigos sin dar espadazos/disparos, aquí te presento 4 lugares (en el mapa contiguo) donde hay fuentes de magia oculta. Una vez que llenes la barra de magia, podrás gastarla como mejor te venga en gana, pues se vuelve infinita (aparentemente se gasta, pero al terminarse se vuelve a llenar).

LOS 4 ELEMENTALES



Tierra: se mueve como las manecillas del reloj alrededor de tí.



Fuego: se mueve como las manecillas del reloj, pero más lento.



Agua: se mueve como las manecillas del reloj, pero también zigzaguea.



Aire: se mueve como las manecillas del reloj, zigzaguea para acercarse a tí, y es el más rápido.

CLAVES PAR GANAR LA BATALLA CONTRA LOS 4 ELEMENTOS

Posición: Comienza a subir la montaña del medio, sube hasta arriba para que los elementales te vean y comiencen el ataque. Baja a donde he puesto una estrella en el mapa, pero no te pegues a los márgenes del gráfico de la montaña (las cajas de colisión no funcionan como tal, y aunque un elemental pase por detrás de la montaña y tú no lo veas, podría golpearte si estás en las orillas).



Anticipación: El saber que tienes magia infinita no es la clave, sino la anticipación. Todos los elementos se mueven como las agujas del reloj, todo lo que hay que hacer es hacer un disparo a la derecha cuando el elemental vaya pasando a las 3 en punto, girarse y hacer otro disparo a la izquierda cuando vaya pasando a las 9 en punto. Si no hay ningún elemental a la vista, da un pequeñísimo salto y dispara, así el fuego de la espada saldrá en diagonal arriba (en lugar de salir recto) y podrías dañar a alguno de los que merodean en el cielo (la montaña cambiará de color en señal de daño).



Precauciones: Aunque los elementales tienen definida su rutina, suele pasar que alguno de ellos se aloca y va con toda intención de dolo hacia tí, en esos casos (que suelen ser previsibles) prepárate y sáltalo en vertical, pero si no pudiste esquivarlo (y te golpea) tratará de elevarte y llevarte donde están los otros (y uno por no escalar la montaña tratará de hacerle al héroe para eludirlos, pero no lo recomiendo) y te darán una golpiza hasta la luna, en esos casos es mejor alejarse cuando se está en el aire (luego del primer golpe), y aunque caigas de la montaña es mejor volver a escalarla.



Cuando ya quede uno solo de los elementales, puedes pasearte por todo el escenario si se te hace más fácil "torearlo" (los muñecos de nieve habrán desaparecido). Usa las resbaladillas si crees que va a tocarte, pues en esos instantes eres invencible y eso ayuda a aligerar la presión. Por último, si tienes a un elemental justo enfrentito de tí, dispara lo más rápido que puedas, pues podrías restarle casi media vida de un jalón, por darle de lleno con tu disparo triple.

MALKIL ES DERROTADO

Bien, **Malkil** ha hecho la última de sus travesuras… por ahora. Pero mientras algo más pasa, la Tierra de ***Sindarin*** puede darse por bien servida y estar tranquila de que un héroe por naturaleza como **Kuros** (o sea tú, pero no les digas o romperás el encanto) haya podido hacer verdad la leyenda de la Espada de Hierro. Siéntate (que seguro te levantaste para aplaudir), y disfruta del final, que unos amigos vinieron a felicitarte y no hay que ser grosero con los invitados. Provecho.



Déjà Vu

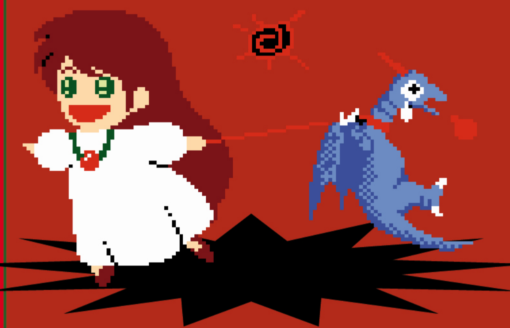
Esto es Déjà Vu, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros video juegos de NES.



¡Que fabulosa mitología engendran los Dragones!, definitivamente no se puede imaginar algún medievo oscurantista sin que de él se desprenda la imagen esplendorosa de uno de ellos. Por ello, aquí estamos rejuvenecidos para hablar de este particularísimo y controvertido "animal" del juego ***basta***.

El Orden y el Caos

Con todo lo querida que es la figura del Dragón en el mundo moderno, no se sabe, a ciencia cierta, que mente fue la que lo concibió: a todo lo largo de los continentes, el Dragón existe según la narrativa fantástica y la leyenda en que se le ubique, sea como criatura en forma de serpiente-cocodrilo (su nombre proviene del latín "draco", que significa serpiente) a la que se le han dado otras extraordinarias facultades físicas, o como Avatar de alguna deidad. Solo para acortar un poco, he querido explicar dos clases de ellos vistos en dos partes del mundo (una forma sencilla de resumir lo que es en carácter físico como lo que representa espiritualmente). Vamos a verlo.



Empezaremos con los llamados Dragones Heráldicos (o *Guivernos* Medievales), mayormente vistos en Europa, y en particular en las odiseas Nórdicas (pero como dije en el párrafo anterior, no hay una forma justificada de solo limitarlo a esta mitología). Un rasgo característico del ***Guiverno***, es que anda a 2 patas, vuela sin embargo, además de que compensa sus carencias con, por ejemplo, los letales venenos en su cola, o que puede de algún modo lanzar hechizos, merced a ello que pueda empatizar con dragones poderosos y malvados con quienes haga simbiosis, dejando de lado su comportamiento sedentario.



Los *Nazgul*, del Señor de los Anillos, viajan en alguna clase de Dragon *Heráldico* o *Guiverno*

En el segundo caso, y un poco más allá, en el Oriente, el Dragón resurge con el emblema de la magnanimidad, lo benigno, y la buena suerte. Y se le llama ***Long***. Desprovisto de alas, puede de volar no obstante sus talentos mágicos. Por todo ese esoterismo pecando de religioso, es que vemos al Dragón prosperar en China (es justo ahí donde lo llaman ***Long***), al ser representado en tallados, en máscaras, idolatrado en templos, siempre guardando relación con la adopción del budismo Zen. Por esta misma idea (y por algunos vestigios antropológicos descubiertos en América, y algunos otros estudios en Criptozoología), yo no dudaría que ***Quetzalcóatl*** (la serpiente emplumada) fuese una clase de Dragón de las culturas mesoaméricanas, más aún porque su heredad terrestre-celestial colma los estados terrenales y espirituales, estados como los del orden y el caos comúnmente encontrados en el relato fantástico en torno a los Dragones y la fortaleza que les precede.

De ello, al Dragón se le encuentra invencible tanto para poderosos hechiceros, como para legendarios caballeros de la mesa redonda, y es justamente ahí, donde el Dragón figura resplandeciente, como centinela de tesoros y riquezas (no propiamente materiales) o como la fuerza de la naturaleza que debe oponerse a la verdad, para que de ese modo pueda haber un balance universal. Me falta, no obstante, entrar en el terreno descriptivo: por tratarse de una criatura mitológica/fantástica, el Dragón llega a tener alas, escupir fuego por la boca, y en determinados casos tener cuernos. Quisiera agregar más, pero seguro las capturas aquí mostradas dan una idea más clara y contundente de su apariencia.



El Dragón Shen Long cumplirá el deseo de aquel que logre reunir las siete esferas

El Dragón es, además de ello, valioso en todas sus partes, es decir, colmillos, aletas, crestas, pelaje, garras, uñas, huesos, ojos, escamas, espolones, y hasta sus lágrimas podrían ser usadas para crear hechizos, corazas y armas, conceder deseos; su sangre para escribir en scrolles y ¡hasta para alterar y reescribir los estados de la vida y la muerte!



El Doble Dragón

Las artes marciales también llevan los emblemas del dragón tatuado cerca del corazón, por ello, los hermanos Lee han adoptado el misticismo de este animal para un extraño y fantástico arte marcial llamado ***Sou-Setsu-Ken*** (***Ken*** significa puño).



Y así, con la fama que se han hecho, la gente los ha llamado: El ***Doble Dragón***.



La Espada del Dragón

La legendaria espada del Dragón permitirá al Ninja ***Ryu*** (***Ryu*** significa Dragón), asestar un sablazo al mal.



Grabada con la figura de un Dragón, esta espada es una de las armas legendarias más poderosa en manos de un Ninja, su valía ha trascendido las secuelas.

La lista de Dragones legendarios (y estereotipados) es enorme, no se diga que las películas, los libros e historietas, y los prósperos juegos de rol con cartas, los han catapultado hasta el estrellato; pero como es menester hablar al menos de uno de ellos para este artículo, he elegido a ***Tiamat***.

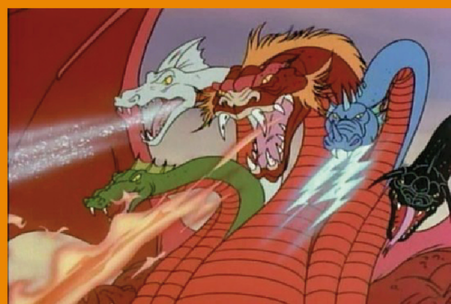
Tiamat

Tiamat, el monstruo marino femenino del caos, es un Dragón Babilónico que, pese a su maldad, forjó una tregua con otra entidad marina para dar a luz a los dioses. De ahí que su papel de sembradora del caos haya sido equilibrado con el de progenitora, perpetuando caos y orden, el cielo y la tierra.



Como puede verse en la foto, el Dragón cuenta con múltiples cabezas en distintos colores, el blanco y el negro, por ejemplo, simbolizan su lado perverso, en contraste con las escamas metálicas (oro, plata, cobre...), que simbolizan la bondad.

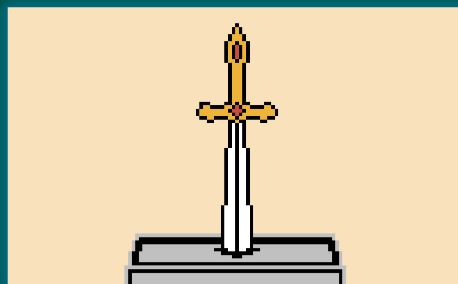
Su gran enemigo es ***Bahamut*** (quizás lo ubiques de juegos como ***Final Fantasy*** o ***Monster in My Pocket***), otro poderoso Dragón, benigno, pero con solo una cabeza para hacer frente a las múltiples de la soberana **Tiamat**.



Controlando las fuerzas de la Naturaleza, el orden y el caos, ni el Amo del Calabozo puede vencer a Tiamat

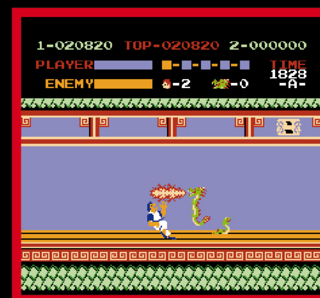
La espada en la Piedra

En no pocas ocasiones, los Dragones también son vistos en su forma más simple: como el mayor peligro de comarcas y reinos.



Durmiendo la mayor parte del tiempo, el Dragón se apresta con su mortal aliento de fuego sobre los intrusos que quieran robar sus tesoros, llaves, o ancestrales pergaminos de magias poderosas que pudieran dar a un Reino la suprema victoria sobre sus adversarios, siempre es tan peligroso que no basta la opulencia que un Feudo pueda ofrendarle: hay las veces donde solo la virginidad de una doncella (que le fue dada como arreglo a una tregua) podría calmar su sed de destrucción. Y así, peligroso y temido, solo una espada sagrada forjada para combatirlo podría desafiarlo, una que solo un noble y a la vez fiero caballero podría sacar de una piedra, demostrando su valía. Siempre tan simbólico, las fuerzas del bien y el mal, se baten entre los frentes de la alquimia, y el coraje y valor que, allá en lontananza, dan coreografía a las heroicas y muy gustadas leyendas de Dragones y Caballeros.

Dragones en 8-bits



Thomas ha de ir al rescate de su novia Sylvia en el juego ***Kung Fu***, pero a algunos nos toma por sorpresa la súbita aparición de Dragones al servicio del Señor X, y una que otra chamuscada nos hemos de llevar.



En el imaginario colectivo, el caballero ha de arreglárselas solo con su valor, su espada, y su escudo, para enfrentarse al peligroso y temido Dragón



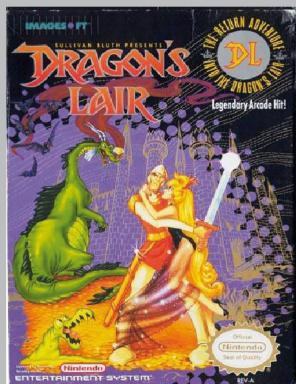
Dragones

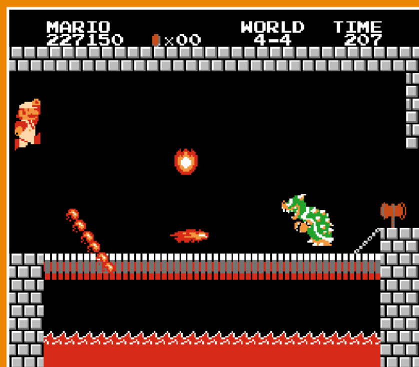
Una armadura con caballero

El dragon Singe, y el valiente caballero Dirk, fueron hechos el uno para el otro (a veces uno duda seriamente que lo que hacen es por una princesa).

La fama de este video juego de 1983, cristalizaría en una breve serie animada, divertida y tonta a la vez, pero divertida al fin y al cabo.

Para la plataforma (como tal) de videojuegos de los ochentas, no podía faltar su incursión al sistema **NES**, aunque ahora se le recuerde comprometiendo la hazaña de no querer acordarse de él, por ser considerado como uno de los juegos más feos que se hayan hecho para el sistema. Controvertido, pero ¿qué juego no pide de eso su monedita de oro?



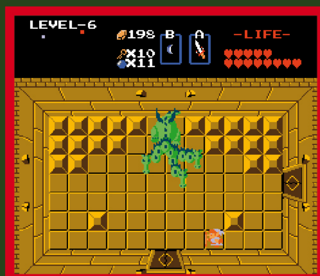


Hasta el malvado hechicero Rey de los Koopas sabe que un Dragón es el disfraz perfecto para retar a Mario



Algunos dragones quieren su corona de oro en bandeja de plata

Aunque es en los juegos de Rol donde los Dragones figuran sin ninguna dificultad, quién que haya jugado ***Zelda*** no recuerda al ***Gleeok***, un Dragón de una o varias cabezas, que al ser cortadas siguen con vida y merodeando a Link. Solo haciendo rodar la última de ellas, es que la bestia perecerá.



El dragón suele ser en algunas ocasiones solo una manifestación interna y externa de un gran guerrero, como acontece en ***Dragon Spirit*** o ***Holy Diver***, títulos donde el héroe posee los medallones o las facultades de encarnar al Dragón.



Y ya que hablamos de reptiles, no olvidemos que ***Godzilla*** es también un Dragón de Komodo; al final su aliento de fuego mutó en luz radiactiva de alta peligrosidad y, aunque le faltan las alas, eso no lo priva de viajar a los confines más apartados del Universo para retar a otros monstruos, algunos como el *Kaiju* ***Rey Ghidorah***, que también luce como Dragón.



El Dragón Alakatai: siempre saboreándose las carótidas de Karnov



EL guerrero sagrado de Holy Diver invoca a la divinidad que le permitirá convertirse en un Dragón

En ***Burai Fighter***, el Dragón interplanetario **Slime Dragon** controla una de las colonias de insectos y plagas espaciales más poderosa del Universo. Uno de los jefes más difíciles en ***NES*** de los que yo tenga recuerdo, por cierto.

En ***Phantom Fighter***, los Kyonshies resguardan "a muerte" las lágrimas de un Dragón, por ser el único elixir que puede sellar templos y pueblos de su perturbadora maldad.

Me puedo seguir con otros más: ***D&D***, ***Dragon Legend***, ***Megaman 2***, ***Final Fantasy***, ***The Flintstones***, ***Dragon Warrior***... pero el espacio se acaba.

Dejándonos con algo más que etimología, los Dragones vuelan de regreso a sus respectivos hogares: la fantasía. Nos toca seguirles el aleteo para cazarlos, o pedirles sabiduría, la que deseo hayas encontrado (aún en mínima proporción) leyendo este **Déjà Vu**.



Tygrus

La Gran Bestia

La **Gran Bestia** (también conocida como el Gran Dragón) es un dragón marino de 7 cabezas que controla los 7 mares, como una representación del anticristo. Nacido en el año 0 a.C. se ha metido hasta nuestros días... de hecho, ha metido sus casi 60 metros de altura hasta un bolsillo para hacerle la vida complicada al **Monstruo** y al **Vampiro** de ***Monster in My Pocket.*** Con esos temibles rayos que lanza, es uno de los verdaderos ***Monstruos de bolsillo*** más temibles que se conozcan.



TOP 10

Renegados Planetarios

Cuando no se tiene nada que perder

Este **TOP** es un preámbulo de lo que leerás en el **Reportaje Especial** (***Apocalipsis***): alimenta una de las caras de la ficción de eso que llama *invasión* y *guerra interplanetaria*. Pero bien, estamos aquí para abrigar en un **TOP** a 10 RENEGADOS, unos buenos, otros malos, pero todos unas verdaderas cabras sueltas aunque la facción de su quehacer resulte -como ha sido la costumbre de esta sección- relativa en toda la extensión del cosmos. Bueno, pero los detalles del porqué caen en esta categoría, mejor leámoslos mientras escalamos la pirámide en la que estos trotamundos están montados.

TYGRUS

10. Douglas Quaid (Total Recall)

¿Tú qué harías si te robaran la memoria?... ¿dices que tratar de recuperarla?... ¡pero si el recuerdo de que te la robaron también fue robado!... Bueno, como sea, **Quaid** es el tipo de ciudadano que la sociedad del futuro quiere que todo terrícola sea: un don nadie común y corriente, aunque consumista. Pero hasta el ciudadano común quiere comprar un sueño, y el de **Quaid** es un memorable VTP a Marte, incluido el rojo bronceado de moda, con la rubia que todos quieren y, para rematar, siendo el héroe de solo el escritor sabe qué guerra.

Rekall es la compañía que pone al alcance del bolsillo este tipo de sueños, mucho más reales que los de la misma *Matrix*, pero cuando **Quaid** se da cuenta que en lugar de haber comprado una luna de miel con chicas de tres bubis, tiene a los súbditos de un tirano (de nombre ***Cohaagen)*** mordiéndole los tobillos, se volverá un renegado, un "Vengador del Futuro". Sí, yo también he oído que una venganza se cobra por algo hecho en el pasado, pero ***Quaid*** es mas listo que guapo, y ¡quiere vengar el futuro!



Así pues, este **TOP** se engalana presentando en su última posición a un rebelde sujeto que hasta pondría sus ojos fuera de orbita con tal de ir a Marte... y darle una oreadita al planeta.

Y es que no leyó la cláusula esa en chiquito donde decía que los sueños virtuales no eran reembolsables ni tenían garantía de fabricante, y ahora quiere hablar con el departamento de servicios al cliente.

9. Ken-MX5 (Street Fighter 2010)

Viviendo de pequeñas dosis de una neurotoxina llamada "cyboplasma", el una vez campeón del circuito de peleadores callejeros también ha recurrido a la ingeniería biónica para recuperar el poder que alguna vez tuvo. Y así, como super atleta que no pasaría el *doping*, irá de planeta en planeta en busca de él o los asesinos de su mejor amigo. Por cierto, no importa si las jaquecas, producto del *cyboplasma*, le estresan el día: ha jurado atraparlo(s) así sea lo último que haga. Niños, no sigan su ejemplo.

8. Galivan (Cosmo Police Galivan)

Hay otra clase de *renegados* que, aunque altruistas, no tienen respeto por las jurisdicciones planetarias, ni por los deseos expresos de algunos planetas que, sádicamente, desean ser esclavizados, menos por las premisas de los gremios y sindicatos criminales, y tal es el caso de **Galivan**, el pseudo policía cósmico.



Nótese que "renegado" no es sinónimo de "pobre suicida", y aquí se demuestra: **Galivan** cuenta con un super vehículo muy chulo que lo lleva por el cosmos, un super traje modernizable, y una super espada laser (por ver si tiene *Super Nintendo*). Una cerveza es todo lo que le faltaría para sentirse el poli a destajo más ultramoderno del Universo.

7. PREDATOR (Predator)



No quería dejar fuera al depredador y renegado interplanetario que no sabe de respeto a las vedas. Combinando inteligencia (entiéndase por esto: razonamiento lógico, coordinado, y táctico, no resolución de complejas matrices vectoriales binarias) con táctica militar, el ronroneante ***Depredador*** acuña su nombre e identidad en los cráneos de sus presas, y "básico y letal" como es, apunta a las estrellas en busca de su siguiente objetivo. Eso lo convierte en una de esas criaturas rebeldes que compaginan su temeridad con avanzada tecnología extraterrestre, mancuerna con la que se atreve a invadir mundos enteros.

Es temerario y podría ir en la primera posición, sin embargo, en el juego no se hace de cuerpo presente, más bien su cabeza levitadora (cual cabeza de mamá de ***Jason*** en ***Viernes 13***) es lo único que te cazará por los más lúgubres pantanales.

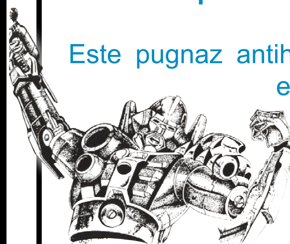


Las razas del universo corren el riesgo de ser cazadas por este temible (y literal) depredador. Esperemos que este año no haga tanto calor, o tendremos que ir preparando el bronceador hecho de lodo.

6. Turrican (Super Turrican)

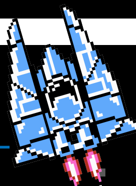
En el Universo Extraterrestre, quien posee la tecnología (y las pistolas más grandes), suele ser quien domina cuadrantes, galaxias, o aunque sea un puñado de planetas. Pero en el planeta Landorin cuenta la historia que una élite de "bravos guerreros rebeldes" eran los únicos capaces de mantener a raya a LA MÁQUINA, aunque con la derrota de *El Diablo Luna* (su líder), solo consiguieron enfadarla y hacer que redoblara el paso. Los sobrevivientes, perdiendo terreno día con día, no tuvieron de otra más que replegarse a las cavernas, pero antes mandaron un mensaje allá a lo lejos de su sistema Trisolar, con la esperanza de que alguien viniera en su auxilio (pobres de ellos si pasase lo contrario).

Y bien, todo este preámbulo es para correr el telón y presentar a uno de esos rebeldes planetarios que contestaron el llamado: **Super Turrican**.



Este pugnaz antihéroe, y sus fases bélico-tecnológicas, es el único chance de echar fuera a los mutantes y robots de LA MAQUINA, solo esperemos que sea lo bastante rudo para llevar a cabo un cometido del tamaño del mundo.

5. Zeta (RoboWarrior)



Mitad humano, mitad máquina, "Zeta" fue el ***RoboWarrior*** (dícese defensor, aunque se le pueda programar en un 50% para conspiraciones interplanetarias) más temido y respetado de la Tierra. Pero la sobrepoblación y la contaminación (no las guerras, para las que **Zeta** era magnífico) llevaron a la Tierra al borde del fin. Hoy: un nuevo planeta artificial, de nombre "Altile", ha solucionado esta problemática, pero hasta para los proyectos expansionistas hubo de conformar comisiones y, entre lo clerical y lo administrativo de ello, los ***RoboWarriors*** se quedaron desconectados de aburrición... para siempre.

En definitiva, la inteligencia y el avance tecnológico para crear un satélite artificial parece ir en regla directa al aumento desmedido de la confianza en extrañas formas extraterrestres, y eso ocasiona que un día unos alienígenas se apoderen del sistema espacial de control del clima de ***Altile***. Los humanos no lo dudan, y despiertan de su sueño letárgico a este renegado para enviarlo en su nave más veloz rumbo a su planeta hermano. Es la oportunidad que **Zeta** (*ZED*) estaba esperando para redimirse.



Zeta guarda un secreto en relación a ***Xur*** (el líder de los invasores ET), pero esas aguas turbias mejor no las tocamos, **Zeta** es mitad humano, mitad máquina, y mitad digno de confianza, por eso se queda a la mitad de este **TOP**.

4. Dead-Eye Duck (Bucky O'Hare)

No es el único pato antropomorfo, pero no tengamos recelo ni duda de que se las gane en bravura a cuanto pico largo espacial haya pasado por el sistema **NES**.

La "***Justa Indignación***" (nave de los corsarios espaciales al mando de ***Bucky O'Hare***) cuenta con un buen piloto, con el carisma de una telépata y, por sobre todo ello, con uno de los forajidos más tremendos a cargo de la artillería para cuando hay que decirle al enemigo que no se está de acuerdo (¿ya dije que además este sujeto trepa paredes?).



Este experimentado (aunque violento) pirata del planeta Kanopis III, tiene un ojo de menos, sin embargo, con 4 brazos en su haber, es un tan fino pistolero, e impaciente bravucón, que se las arreglará estupendamente para cubrir de disparos al que se oponga a la ***Justa Indignación***.

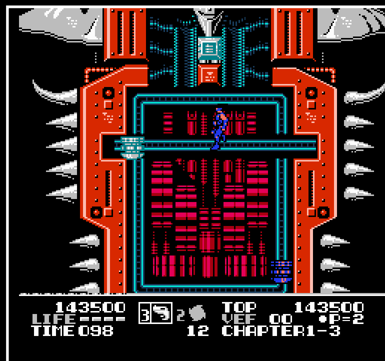
Con buenos y malos revueltos, uno ya no sabe, pero como diría Pedro Malo: "bueno y malo mezclado, en regular se convierte"

3. Low Gravity Man (Low-G-Man)



Hombres de poca fé. Y de poca gravedad. Sí, sucede que este es otro de esos futuros infructuosos gracias a las máquinas y a los hostiles extraterrestres. Por suerte, los ***CUE*** (*Countries of United Earth*, o *Países de la Tierra Unida*), cuentan con una élite militar: los ***Low-G-Men***, u Hombres de Poca Gravedad. Pero como enviar una armada a enfrentar a los alienígenas es a todas luces una ofensiva demasiado evidente y presumiblemente fácil de contrarrestar, los ***CUE*** deciden que es mejor infiltrar a uno, el más rudo de estos marines, experto en el uso de los propulsores de baja gravedad, sobre todo en los planetas de "gravedad fuerte" del Sistema *Orions*.

Claro, no se puede acabar al enemigo con saltos y pisotones de poca gravedad, por eso nuestro renegado se llevó escondida una mortífera *Pistola Disruptora Electro Magnética* (***EMDP***), y es tan porfiado que arrebatará por la fuerza las letales máquinas de creación humana, para hacer pagar a los alienígenas su traición.



Y es por eso que se gana esta privilegiada posición, porque cuando algunas truchas van, esta trucha ya viene.

2. Max Maverick (Isolated Warrior)



Y si este TOP está destinado a algunos sujetos que de amigables tienen poco y de desaliñados mucho, es debido a personajes como **Max Maverick**. Aunque eso de tener agallas se admira.

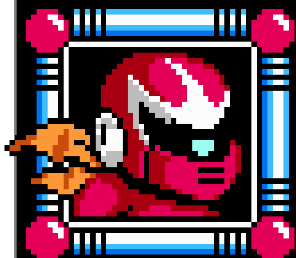
Max hace ver a *Simón Bolivar* como un amateur, y déjenme explico el porqué. Un día, unos alien decidieron invadir su planeta *Pan*. Pero antes de la atroz batalla que nunca se llevó a cabo, el planeta entero se rindió. Todo se redujo a un cálculo matemático, y la decisión se tomó sin objeción alguna: éxodo al espacio, hubo más probabilidades de encontarse un planeta adoptivo, que de vencer a la armada alien.

Pero el capitán de la armada, **Max Maverick**, dijo no señores, yo me quedo aquí a hacerle pasar un mal día al enemigo. No pidió comida. No pidió mujeres. No pidió el último libro de Harry Potter, solo su motocicleta, un chaleco cohete, y unas cuantas pistolas de grueso calibre.



Las apuestas están en contra del guerrero solitario, pero si consigue ganarle esta guerra a los alien, será el terrateniente más acaudalado que los eones hayan visto.

Es bravo, y se defiende bien, pero aún siendo así de indómito y con esos pantalonzotes cósmicos, hay otro renegado inaudito que le gana la primera posición, y es...



1. Breakman / Protoman (Megaman III, IV, V, VI)

Creado como el *androide* prototipo de un planeta llamado Monstruópolis, **Breakman** a.k.a. ***Protoman***, tuvo una falla en el núcleo de su reactor solar al momento de su fabricación...

Siendo el único de su tipo (y condenado a morir cuando su reactor ya no fuese autosuficiente), escapó de su creador, el Dr. Light, así, tan jovencito como tornillo de reloj, con más preguntas que respuestas, y con más dilemas que teoremas sobre como hacer el bien.

Sería el vil Dr. Willy quien, hallándolo desactivado, intercambiaría su reactor solar por uno nuclear para volverlo a la vida, pero ni con todo ese aparente ajuste (y vayamos a saber qué otros), **Protoman** pudo considerarlo su mentor. Mucho se ha dicho de él, que si es el vivo retrato de Megaman, aunque bien se sepa que son sus actos los que lo definen, no su rostro.

Breakman es (a conciencia y discreción de la gente de Monstruópolis) el renegado No. 1, o mejor dicho, Número 0, así en simple, sin escupitajos pero tampoco sin lloriqueos; y es cierto, su rebeldía es innata y deliberada, pero eso no lo juzgamos hoy (supongo que Megaman y el Dr. Light no son los únicos sentimentaloides por aquí).



Temas de Interés presenta...

Blisters y Precintos

Este es el primero de una serie de temas de interés concernientes a EMPAQUES. He querido empezar con los ***blisters*** y los ***precintos*** porque son, por decirlo de algún modo, lo primero que nos impide tener los juegos y sistemas en nuestras manos. Ya habrá ocasión de ahondar en el resto de los empaques que, si me lo preguntasen, desbordan un mundo sumamente interesante entre los amantes del Sistema **NES**.

EMPAQUES QUE NO SON EMPAQUES

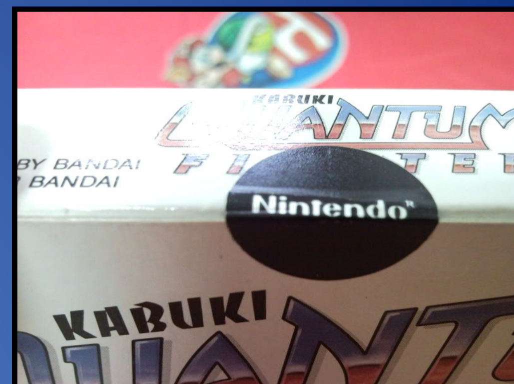


De modo general, la función de los ***blisters*** y los ***precintos*** no es la de "empacar" un producto para su venta (de eso se encarga una parte de un departamento llamado mercadotecnia y, de hecho, rara vez es la misma compañía dueña del producto la que se ocupa de poner un ***blister*** o ***precinto***), por decirlo de un modo vulgar, el ***blister*** y ***precinto*** agregan un valor a la originalidad del producto, no queriendo decir que este no sea original, entiéndase mejor que son un "empaque del empaque"

Pero bien, esta información de base (justificatoria) ni siquiera me ha permitido explicar qué es un ***precinto*** y un ***blister***, así que mejor comencemos por ahí, explicando en primer lugar los ***precintos***.

PRECINTOS

El ***precinto*** es una cinta en celofán, comúnmente en color rojo, que por su función de "atar" va forzosamente unida a otro celofán que envuelve la caja del juego (las cajetillas de cigarros son uno de los ejemplos mas claros). ***Precinto*** también se le llama al solo celofán que cubre una caja, y que usualmente se ajusta al empaque por un proceso de termosellado, o incluso puede llamársele a una pegatina que mantiene cerrada la caja del juego. Es un sustantivo como tal, por lo tanto no hay un "*post-cinto*" ni cosas de esas. Su función es "sellar" el producto para que el comprador sepa que el juego es nuevecito, hasta llegado el momento adecuado. A diferencia de un ***blister*** (que mas adelante veremos), es casi imposible de restablecer una vez jalado, de ahí que suela venir acompañado de una leyenda del tipo « no lo acepte si el sello esta violado »



Bien, como esta definición es general y obvia muchas cosas, hay algunas particularidades que servirán para verter más luz, por ello ***Hipsilon2b*** esta aquí para explicarnos un poco más sobre los ***precintos***.

Precintos NES PAL


PRECINTOS OFICIALES NINTENDO NES PAL

En Europa hay una gran variedad y cantidad de ***precintos*** importantes, unos oficiales de **Nintendo** y otros de distribuidor. Lógicamente estos últimos no tienen tanto valor como los oficiales de **Nintendo**, pero aún así son ligeramente apreciados. No es el caso del Continente Americano, donde solo existe un ***precinto*** oficial.

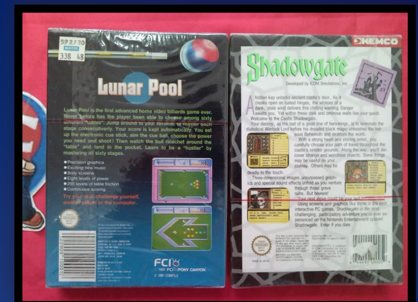
Sin mas preámbulos, y si os parece, os comento un poco sobre estos ***precintos***, con base en algunas de las unidades de mi colección.

En Europa hay 5 clases de precintos, con los que de una manera u otra se podría distinguir mas o menos su procedencia, iré, asimismo, indicando los juegos en los cuales he visto el precinto en turno:

1) SHADOWGATE / LUNAR POOL



Con ***precinto*** no termosellado, y tira roja de apertura horizontal. Solamente se ha visto en el Reino Unido, y es conocido por ***precinto*** de "tabaco"

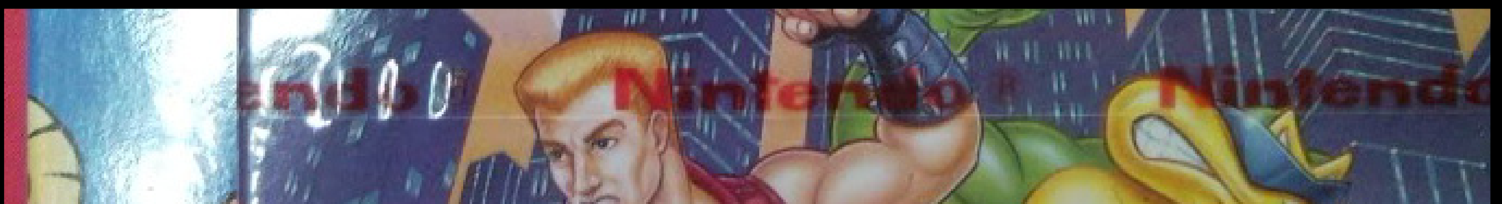


2) BATTLETOADS vs DOUBLE DRAGON / YOSHI´S COOKIE

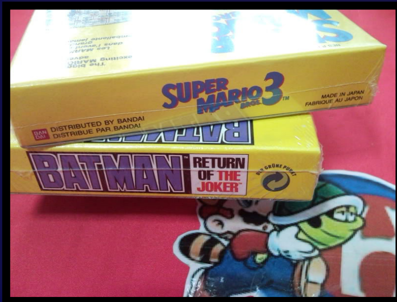


Con ***precinto*** no termosellado, tira roja de **NINTENDO** de apertura colocada horizontalmente, y con sello interior redondo de **Nintendo** en la apertura de la caja. Sin lugar a dudas el ***precinto*** mas difícil de encontrar, solamente visto y localizado en el Reino Unido, y del cual se conocen solamente 8 títulos precintados de este modo:

MEGAMAN 4
YOSHI´S COOKIE
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON
MARIO AND YOSHI
DOUBLE DRAGON
KIRBY
NES OPEN TOURNAMENT GOLF
DOUBLE DRAGON 3

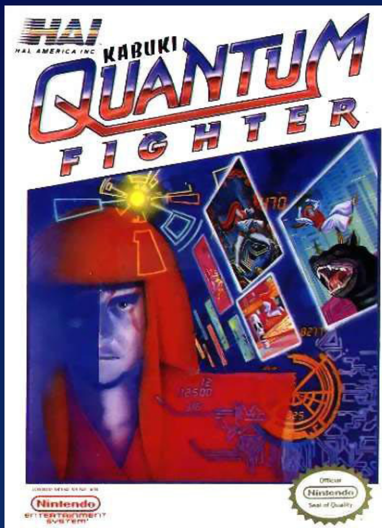


3) SUPER MARIO 3 / BATMAN RETURN OF THE JOKER



Precinto de distribuidor con termosellado y cierre canteado. Ha salido en España y todo centro Europa... Alemania, Austria, Bélgica, etc.

Muchas tiendas re-precintaron y re-precintan hoy en día estos juegos, sea de una manera o de otra. No es oficial.



4) KABUKI QUANTUM FIGHTER

Sello redondo de **Nintendo** en la apertura. Distribuido en el Reino Unido, Italia, Francia y Holanda.

Aquí puede verse que otros juegos, como Bart VS The Space Mutants, también se vendieron con este tipo de ***precinto***.



5) PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

En ***blister***. Uno de los ***precintos*** más cotizados sin lugar a dudas. Ampolla sellada de plástico rígido que protege muy bien el artículo. Este formato ha salido únicamente en Francia, dejando caer algo en Holanda.





Por último voy a enseñar algo que he visto esta semana, he intentado comunicarme e informarme lo máximo posible con buenos amigos coleccionistas, pero no he obtenido respuesta positiva sobre ello.

Se trata de un ***precinto*** circular parecido al de ***Kabuki*** (pero ahora en el juego ***Castlevania II***), solo que más grande y blanco: un ***precinto*** similar al sello de calidad de **Nintendo**, situado en la apertura de la caja.

Como dije, no hay información sobre él todavía, y nadie lo ha visto con anterioridad, pero el vendedor en ***ebay*** me ha asegurado que está por debajo del ***precinto*** exterior. Por el momento queda simplemente como NO original a falta de mas información, nadie nunca lo ha visto en el Reino Unido.

BLISTERS



El *blister* es un plástico rígido transparente que sirve para destacar el producto en el sitio en donde se le exhiba. Como este *blister* se sella, da la oportunidad de en su interior colocar un hilo magnético detectable por un sensor a la salida del negocio (obsérvese que antes, por ejemplo, algunos VHS/DVD's eran abiertos para colocarles este detector, y aunque luego se les forraba con un protector en celofán, su estado de "nuevo" había sido alterado), el cual no alterará ni maltratará el producto original (es más resistente que el celofán).

El *blister* también permite hacer tosco el embalaje (y el producto en sí), como una medida de seguridad para que no se lo roben tan fácilmente.

Los viejos *blisters* también eran de plástico transparente, aunque menos rígidos que los actuales, y tenían formas simétricas, de figuras cuadradas y rectangulares, principalmente, con una pestaña (excedente al empaque) perforada para poder colocar, ordenar, mostrar y disponer del producto con mayor facilidad; lo curioso es que muchos de ellos no venían sellados, sino que con un « clic clac » hermético se podían abrir-cerrar (no era raro ver *blisters* escondidos abajo de algunos aparadores, quizás alguien había hurtado el producto, dejando el embalaje escondido). Esto en la actualidad ya no es común, pues el sellado es a base de calor, y si uno quiere sacar el producto debe meterle tijeras al *blister* para romperlo, o acabará con los dientes y labios magullados de tanto tirón.

Otro uso que podemos encontrarle es el de mostrar el producto sin tener que abrirlo, pues siendo transparente no hay necesidad de abrirlo, y este se mantendrá intacto, y no habrá necesidad de una "pieza muestra"

Como envoltura barata, el *blister* también permite vender un producto ***OEM*** (el producto en sí, sin empaques) como si fuese uno de ***retail*** (producto de aparador, que incluye empaque, manuales, etcétera), aún si no es nuevo. Eso no se dio en el pasado hasta donde sé, pero ciertamente es hoy en día una forma en que se le incrementa el valor a algunos juegos de **NES** (los detalles podrás leerlos en el futuro tema de interés: ***PRECINTOS NTSC***), sin contar el hecho de que juegos ***Bulk*** (similares a los ***OEM***, pero que se adquieren en cuantía) también se han comercializado en ***blister***, aunque aquí el blister suele ser todavía más barato (llegando las veces a una bolsa en celofán, o a un material no tan rígido).




LLÉVELE JOVEN: DOS POR EL PRECIO DE 1 4/5

Por otro lado, al *blister* se le encontró un uso mercadológico efectivo, al permitir dos cosas, la primera de ellas agrupar más de un producto (mírese la siguiente foto a la izquierda); la segunda es que permitía meter publicidad o "regalitos", un llavero quizás en alusión al juego, stickers, qué se yo.

Actualmente, el blister suele venir amoldado al producto, por ejemplo unos audífonos, cuyo blister tendrá una forma "abombada" para amoldarse a ellos, además de que dicho blister viene completamente termosellado, no se puede abrir "por accidente".

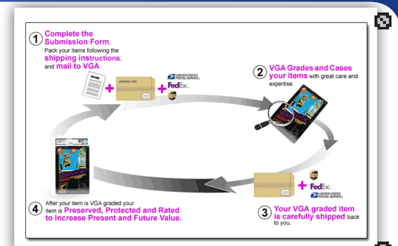
Esto aún no se acaba, pero mientras tanto, espero que te haya gustado este breve recorrido por los ***precintos*** y los ***blisters***, solo la punta del iceberg de lo que seguiremos viendo, y que se llama ***Empaque***.

Hipsilon2b y Tygrus

VIDEO GAME AUTHORITY

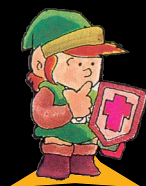
VGA
VIDEO GAME AUTHORITY

La VGA ayuda a los usuarios a autentificar sus adquisiciones (hablando de cartuchos). En su página http://www.vggrader.com/default.aspx puedes encontrar más detalles. Pero no te preocupes si no hablas inglés: en un siguiente número hablaremos de esta autoridad, sus escalas de valor en bronce, plata, y oro, y del modo en cómo evalúan un cartucho para luego ponerlo en un ***blister***. Mantente al pendiente.



OpinioNES





ZELDA: MI SHOOTER FAVORITO

Hola. Como siempre, esta opinión esta exprimida en términos de subjetividad, nada reglamentado o cosa que se le parezca, considerando conveniente aclararlo porque seguro luego de leer el encabezado algo no pareció correcto, no porque Zelda y el género al que pertenece sean parte de algo "mío", sino por ese extraño elemento de "disparos" que parece no encajar con la asociación que uno hace de "Zelda". Pero sigue leyendo, noble caballerango, para que el asunto tome tintes cristalinos, que esto de enredar a la gente me sale naturalito.

Peligroso andar sin una Espada

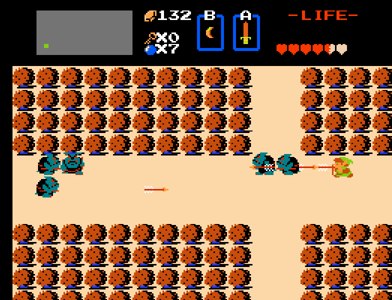


En esos tiempos, un GPS vendría más a mano

Aún se mantiene fresco en mi recuerdo el dia que comencé a jugar ***Zelda***. No fue complicado, como tiempo mas adelante leería que se le catalogaba en el medio (entendido por este ultimo término, las revistas de video juegos): inicias en una pantalla en la cual, antes de marchar a izquierda o derecha o arriba, observas que hay una puertita, casi por logica (o curiosidad) entras. Ahí encuentras un anciano que te dice que no puedes andar por ahí jaloneándote y gastándotelas sin alguna clase de protección, y te da la espada (una lástima que ya no exista gente de esta hoy en día). En lo sucesivo (y en lo general), el juego sigue este modelo, dándote escaloncitos para que lo escales hasta su cima. Bien, seguramente la aseveración de juego "difícil" este basada en que su mapa es "amplio", y en algunos lados con un comportamiento de "laberinto", pero créeme gentil duendecillo, lo elaborado que pudiera ser no rebasa generalmente el deseo que se tiene por ir y explorarlo. Concedo y sumaría, así bien, que hay un par de castillos en el segundo reto, y algunos pocos calabozos, que están bien ocultos, hay que poner una bombita para descubrirlos, y los que lo hemos jugado sabemos cómo se nos limita esta arma; pero como dije, el juego en si no creo que represente gran dificultad si se le tiene paciencia (no lo digo por modestia del tipo que sea, siento realmente que así es). Bueno, pero ya basta de reconvencimientos, mejor con esta base, pasemos a lo que sigue.

Quise opinar en esta ocasión acerca de Zelda y su modo "shooter", porque si cumples dos requisitos, que son tener equipada la espada y, segundo, tener todos tus corazones palpitando a toda sangre, la espada tiene la maravillosa cualidad de disparar. Si somos golpeados y perdemos una gotita de sangre de alguno de ellos, la magia de la espada se desvanecerá. Es por eso que yo juego (al menos este "Zelda" y "A Link To The Past"), procurando tener llenos todos mis corazones, no avanzo hasta que la carroza esté completita, de ese modo el juego adquiere (para su servidor) otra tonada. Es como cuando jugábamos **Contra**, y antes que matar enemigos en la cascada, uno hacía carreritas con sus amigos para escalarla, y que el escenario comiera al rival.





Siempre es más fácil echarse a los enemigos de lejecitos

Algunos le llamarán una chapuza, tal vez, eso no está en tela de juicio hoy, sino el hecho de que siempre hay cosas de las cuales echar mano para lo que se quiera conseguir. Piénsalo y verás que sí, no importa el juego.

La periferia de un Video juego



La carrerita de la cascada en CONTRA seguro no era parte del plan de Konami

En el caso de Zelda, el tener la vida al máximo ayuda sobremanera en los castillos, pues desde la puerta uno puede disparar y disparar a los molestos caballeros, esquivar las bolitas de energia de dragones, y ¡no se diga los molestos murciélagos que custodian los tesoros! Esta es, para mi, una de las maneras en que se puede ver los juegos, con otras caras, planteándose objetivos de diversa índole, y sacando partido de periferias, opciones, glitches, siempre de los de los modos más extraños que uno pudiera idear, con tal de salvar el pellejo. El objetivo, no se olvide, no es terminarlo, sino sustraer su esencia, pasando el tiempo agradablemente (una máxima cada vez mas suplantada por eso que se llama "vanguardia", cuestionablemente funcional), y porqué no: conquistar el juego según el modelo de cada quien (nótese que no dije que usar un glitch sea un modo de hacer trampa, pero de eso hablaremos otro día).

Y así, entre lo oficiosamente verbal, y lo que es indiscutiblemente reconocido, quedan las anécdotas, que son de las cosas que aquí también hablamos, siempre impregnadas del halo del video juego, que por alguna razón (ojalá no concluida) va siempre casado (entre nosotros, al menos) con el diario vivir.

¿Moraleja?... ve y haz tus propios shooters donde veas puzzles, o puzzles donde la caja diga "shooter", o carreritas donde parezca que no hay velocidad: grandes juegos nacieron de intentos despavoridos y precoces, y a veces despilfarrados. Eso también se llama *Replay Value*.



TYGRUS

Fé de Ratas

(o cuando no se tiene la sartén por el mango)



De lo que se entera uno: ¿sabían ustedes que Godzilla en lugar de poner sus huevecillos en incubadora, los mete al micro-ondas?...

Bueno, bueno, ahora que medio resquebrajamos el hielo, comenzaré esta sección, mi sección, todas las demás suyas, pero esta mía, mía, mía, así que no se me pongan tan cómodos.

Por angas o mangas del chaleco blanco de Napoleón he andado de un lado para otro, persiguiendo el elusivo queso, y escapándomele al canijo gato. Pero como dije, ya estoy aquí con algunas noticias y borrones para zarandearlos de su silla, así que agárrense de sus controles, no vayan a ser lo que el viento se llevó.

En primer término hablemos de periodicidad. No mis amigos lava cristales, no hablo de periódicos, sino del continuo continuidad, es decir, de los tiempos de entrega de **MagazinNES**. Como se habrán dado cuenta, los **MagazinNES** han demorado un poquito nomás, esto porque como dije, con los oficios y menesteres que uno tiene, apenas si queda tiempo para hacerle a la talacha, pero como también lo habrán notado, he estado alimentando el blog, con artículos principalmente, para que el tiempo de espera entre cada **MagazinNES** sea como nos traemos al gato: cortito.



EL BLOG CUENTA CON CONTENIDO NO HALLADO EN MAGAZINNES ¡NO PIERDAS LA HUELLA!

Pero no dejen de preocuparse por la continuidad y el numeral, eso es lo que menos importa, pero si en verdad les importa, de ahora en adelante cada ejemplar tendrá un número en el código de barras indicando la continuidad (válgame la rebusnancia), no importa las complicadas compilaciones y leyendas "chorras" de "año dieci-trece", "volumen treinti-doceavo", "temporada de patos"... estamos temiendo vernos muy RBD, así que trataremos de dejarlo en un simple numeral, o sea lo clásico clasiquísimo.



Y hablando de cosas remendadas y "enceldadas", dado que el **Especial No. 3** tuvo el error que ya les había antelado con antelación (sobre la nota de Zelda), hubo que hacer una incisión oclusiva (¡chic!: salió la frasesita dominguera) para corregirlo, y ahora cuenta con una nota adicional. Este ejemplar podríamos decir que es como una actualización, pues si todo el mundo actualiza lo que ya era moderno, porqué nosotros no, así que tú sabes si te lo descargas.

Otra cosa a hacer notar es que para el siguiente número habrá un rediseño a la sección "**Déjà Vu**". Ya veremos como la ingeniamos para darle otra cara (iba a hacerlo en este ejemplar, pero ya saben como me gusta tirarme al desgorre).

Y ya que estamos en el espacio reservado donde está prohibido estacionar triciclos y otros relatos videojueguiles de otras secciones, quisiera contarles una historia a aquellos (que supongo son los más peques) que han preguntado sobre el estilo de la revista (o su jerigonza): antes, a los jugadores que nos escondíamos de nuestros papás (¡para seguir jugando por 4 horotas seguidas!) nos llamaban "jugones"; ahora que el video juego ha pasado a ser un deporte de culto, términos como "casual gamer" "hardcore gamer" "gamer" o simplemente "friki hard nerd geek personal Jesus" son usados día a día como si fueran tablas de multiplicar. Como esta revista está focalizada en un viejo sistema, amén que optemos por un lenguaje así de acaudalado. Disculpen si no les es del todo agradable mis Pokeamigos, como siempre, veremos qué podemos hacer.

Bueno mis queridos jugones *qwerty* y soldaditos de (a) plomo, nos estamos viendo por aquí; cualquier duda, queja, sugerencia... ¡háblenle a la Mano!, porque aquí se rompió una taza, y cada quien para su casa.



¡Hasta la Pronta Próxima!



HASTA PRONTO VIEJO DEJA VU, TE LEEREMOS CON EL NUEVO FORMATO

A LAS PUERTAS DEL APOCALIPSIS

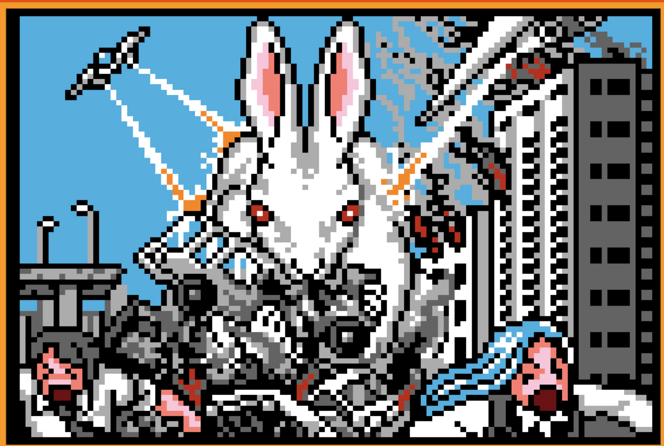


Introducción

5 mil millones de años... es el tiempo estimado de vida del sol, evento que extinguiría la vida en la Tierra. Pero no hay que esperar este acontecimiento, pues es probable que las guerras, las enfermedades, un cometa estrellándose en la Tierra, un contagio por un virus, la destrucción de la capa de ozono, una invasión extraterrestre, alguno o todos ellos, adelanten ese final (como podría ocurrir a otros planetas), sin más relativa observancia y dominio de la vida que el de las cucarachas...

No es mi interés mostrar esta desoladora panorámica sin intención alguna, muy al contrario, he querido usar este primer intento para precipitarme a escapar de esta distópica visión hacia lo que nos es querido: los video juegos en *NES*, donde el *Armageddon* se da de modos tan extraños y a veces innovadores que vale la pena detenerse a verlo. Así pues, ¿qué pasa en vísperas del fin en el mundo de los 8-bits?... eso trataremos de dilucidarlo con el siguiente Reportaje, según algunas de las historias apocalípticas ahí contadas, y las leyes mutables a las cuales se sujetan y por las que nosotros intercederemos dependiendo (algunas veces) de lo ágiles y buenos que seamos para tales juegos, porque aquí, es habitual decidir el destino de planetas enteros como si decidiésemos bañarnos o no. Bueno, pues hombres vayan tomando cada quien su trinchera porque empieza el fin. Niños y mujeres ¡a los refugios de plomo!

Tygrus



EL ATAQUE DE LOS ANIMALES

Nadie ha podido medir la magnitud de un Armageddon: para algunos solo se requiere un poco de miseria dispersa en la Tierra para que este evento sea aplicable; para otros, ese día sucederá cuando veamos desastres “espectaculares”, lo ya sabido: un meteorito golpeando la Tierra, inundaciones de Ciudades enteras, u ojivas nucleares cayendo en las Metrópolis clave para el capitalismo. Pero volemos un poco en la imaginación para continuar este Reportaje: ¿la espectacularidad y lo especulativo tienen cabida en la mente de aquellos que han buscado alterar la propia naturaleza humana/animal?...

En un Sistema Solar de 7 planetas, los científicos hacen sus experimentos con cobayas, peces, y conejos (entre otras abominaciones de carácter progresista), da igual si están al borde de la extinción o si son animales de una peligrosa especie. Y algo sale mal. Es así como “El día después” inicia, las mascotas se sublevan contra sus amos, y para ser breves, los animales atentan contra la raza humana. Los ejércitos de este mundo se proveen de sus mejores tecnologías en contra del peligro y los animales, y solo tú podrás decidir cómo termina esta historia Apocalíptica cuando te pongas al abordaje de tu nave en ***Gun Nac***.



Hubiesen elegido tiernos y simpáticos chimpancés, y seguro la historia sería muy distinta (por ejemplo con telépatas adoradores de una bomba atómica del siglo XX). Ahora es casi seguro que los contados sobrevivientes estén por las playas, sacando de sus arenas los emblemas de la Libertad que alguna vez honraron.





EL PRINCIPIO... DE LA DESTRUCTIVIDAD RELATIVA

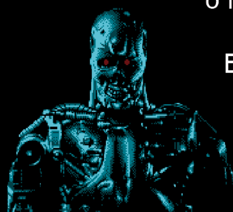
Y cuando no son los animales, son las máquinas, siempre ellas el chivo expiatorio de todo error humano, incluso del progreso mismo; y el asunto no para en que los electrodomésticos bailen rabiosos por querer electrocutar a la gente, esto va más allá: la conquista y orden del mundo.

Pero bien, estamos en eras avanzadas, mundos comportados como tales, donde existen civilizaciones funcionales, donde las máquinas han sido revolucionadas por robots, y casi todo (el amor incluido) funciona por voz, huella digital, y lectura de retina. Aquí los robots harán más sencillo el quehacer diario: abrirán las puertas en las oficinas gubernamentales y te dirán << buenos días >>, harán el trabajo pesado, controlarán y harán fluido el tránsito vehicular, etcétera. Y al final: ¡PUM!, adquieren inteligencia suprema, dinámica, y en una palabra: evolutiva, para así ellos gobernar al mundo. El llamado Orden. El llamado Caos. Unos y ceros.

Allá en Monstruópolis un científico malvado ha comenzado el fin del mundo gracias a la creación de ***Robot Masters***. Hubieron de pasar 4 capítulos para que por una extraña cápsula informativa se colara el relato del fin del mundo civilizado (¿se nota la contrariedad y lo difícil de usar términos que por su significado parecen decir lo contrario?), es entonces que un robot se impone a ese desorden, su nombre: Megaman, un arma trayendo la paz... ¿no dije que era complicado no entrar en contradicciones?

En ***Power Blade*** algo así ocurre, aunque aquí es un super computador central el que se encarga de convertir los mecanismos de defensa en armas netamente ofensivas. Y la destrucción con suficiente dosis de pánico se obtiene como por lógica.

¿Qué podría decir de ***Terminator 2***? Aquí el fin del mundo se complica con una serie de eventos pasados-presentes-futuros, pero es divertido conducir aceleradamente en ese terreno accidentado y, como suele gustarle al héroe que se “encarna”, la ficción se vuelve un enredo de directrices y direcciones donde vale la pena buscar el destino relativo o manifiesto de los pocos sobrevivientes.



En estos juegos el papel de los héroes (donde curiosamente estos siempre tienen algo de tecnológico) no es salvar el mundo (de los 4 Jinetes del Apocalipsis ya no se mira ni su polvo), más bien restablecer, nuevos inicios, razones para vivir.

Se oye bien, pero bien dice el dicho que no hay que llorar por la leche derramada. Y que nos curemos en sano.

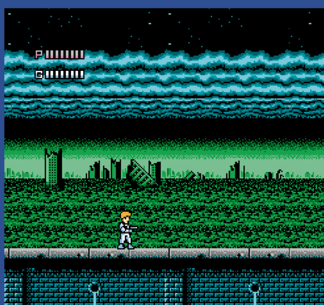


COLONIZACIÓN Y GUERRA



ÉXODO HACIA UN NUEVO MUNDO

Allá en el Sistema Solar ***Silius*** la vida ha terminado. Y ha resurgido de nuevo. Pero una vez más, uno de sus planetas puede soportarlo todo, menos la explosión demográfica. Es por ello que la gente inteligente ha comenzado a crear colonias espaciales, una de ellas, en particular, atrae la atención de un chico llamado Jay, cuyo sueño es ir allá y encontrarse con su padre, el arquitecto de este formidable mundo. Pero eso nunca sucederá: en un relampagueo, una explosión atómica hace trizas este reluciente y pulido retrato.



Las estrellas caen, los héroes se levantan

Es así como Jay inicia su cruzada en contra de los que perpetraron tan terrible crimen, quizás de ese modo encuentre el verdadero camino de paz que consiga que la vida en este Sistema Solar se siga perpetuando, así, en un bucle infinito de Génesis y Apocalipsis, sin big bang, más bien interpretado en la aclamada ópera espacial y sus inexistentes estrellas polares.

LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Un oasis de paz, así es este planeta. Pero ¿qué pasa cuando este mismo planeta es visto con ojos envidiosos por otras civilizaciones?... la resultante es un intento desesperado por llevarlo a su fin, para acondicionarlo y que sea habitable por estas inteligencias malévolas.

Al menos eso es lo que se prevé en ***Air Fortres***, y por ello hay que evitar a toda costa el asalto a nuestro mundo por 8 mundos fortificados (fortalezas vivientes) que se han aliado para la Invasión/Colonización, cuya victoria traería el indefectible exterminio de la raza humana.

Como siempre, el destino recae en los hombros de un hombre, y no, no es Atlas, sino Hal Bailman, a quien ¡hay que aplaudirle para que siga peleando, o estaremos en serios aprietos!

THEN ONE DAY THE PEACE WAS DISTURBED BY A MYSTERIOUS BIG FORTRESS. IT WAS LIVING AND DESTROYING ALL OTHER CIVILIZATIONS.
THE FEDERATION OF INTERGALACTIC POWERS ORGANIZED THE DEFENSE FORCES IMMEDIATELY.
THE FEDERATION FORCES WERE NO MATCH FOR THE SUPERIOR DEFENSES OF THE AIR FORTRESS.
THE FORTRESS TOTALLY DESTROYED ALL OF THE FEDERATION FORCES.

SEIS GRADOS DE DEVASTACIÓN EN 8 BOMBAS ATÓMICAS

El hombre: siempre jugando con las fuerzas de la naturaleza, con el conocimiento que hace de la vida y su natural inercia una abominación, siempre jugando a ser Dios, y siempre jugando con el *Hadrón Colisionador de Partículas*...

Y de los entrecejos de la guerra en **NES**, algo es inminente: el fin del mundo.



¿Alguien sabe cuántos Super Mario-Mario se necesitan para cambiar una bombilla?... es más fácil responder cuántas bombas atómicas se necesitan para destruir el mundo, y la respuesta es 8. Sí, 8 bombas nucleares terminaron con la vida en la Tierra, según nos lo cuenta el juego ***8-Eyes***, pero "lo bueno" es que del centro de cada una de esas explosiones nació una piedra preciosa (llamada ojo), y esos 8 ojos son la clave para reconstruir el mundo... o perpetuar las lides apocalípticas. El Gran Rey, sabiendo que cada uno de estos ojos puede constituir un peligro mayor en manos equivocadas, confía a 8 amigos (Dukes) el cuidado de cada una de estas joyas. Pero no apenas se da la vuelta para sentarse en el trono cuando estos ya las están usando para su beneficio. Es aquí cuando el Rey, sabiéndose perdido, pone su mirada en el humilde Halconero Orín, quien curiosamente también es el más valiente de la Guardia Imperial: "iré, y recuperaré las joyas para ofrendarlas en el altar de la paz". ¿Qué más da sumar otra guerra, si con ella habrá de ponerse fin a tantas centurias de crueldad?...

Albert Einstein dijo que no sabia como se libraría la tercera guerra mundial, pero que la cuarta sería con palos y piedras. Yo no soy Einstein, pero agregaría unas cuantas motocicletas, espadas, boleadoras... ¡ahh sí!, y que esta cuarta guerra sería enseguida de la tercera, pues una Tierra así de insípida es el escenario perfecto para detonarla de modo revolucionario y efervescente de acción, como solo ***Mad Max*** y su potente vehículo saben hacerlo.

To understand you must go back, to when the world was powered by the black fuel. For reasons long forgotten, two mighty tribes went to war and touched off a blaze which engulfed them all.

Eso sí, si el héroe se levanta del oro negro, y lucha por la igualdad y la repartición de los botines, entonces la Tierra podría volver a ser lo que alguna vez fue. El Apocalipsis solo es otro señor gruñón que vino a dar un jalón de orejas a cuantos pillos quisieron pasarse de listos, pero ya no pasará: ¡siempre escarmentamos a la primera!



INVASIONES EXTRATERRESTRES

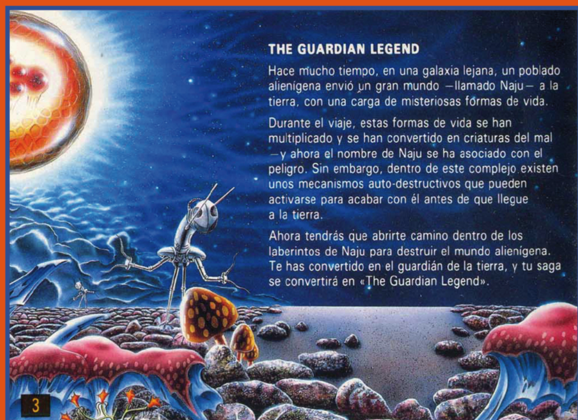
EL GUARDIÁN DE LA LEYENDA



En los video juegos hablamos de "esperanza", antes de otra cosa. Por eso el fin de un mundo es algo relativo, digamos subjetivo para proveer al héroe en turno de elementos que le permitan destacar en su papel, y a nosotros, desde luego, la oportunidad de personificarlo y cumplir con dicho propósito.

En ***Guardian Legend***, son formas de vida extraterrestre las que se valen de un Planeta para una invasión, el Apocalipsis se nos anuncia desde entrada la trama, no hay forma de frenar un planeta, y con todo y que la Tierra tenga muchas cosas a ser remendadas, hay que defenderla con uñas y dientes del día del juicio.

Los héroes aparecen conjurados no antes, sí después, cuando el monstruo de la destrucción se hace presente. Aquí no existe la prevención, solo la acción, que se desenfunda y palpa emocionante en aras del fin del mundo.



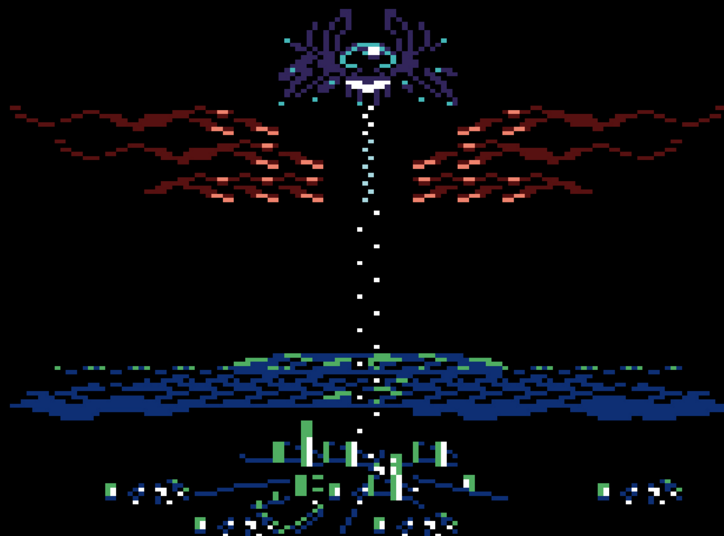
THE GUARDIAN LEGEND

Hace mucho tiempo, en una galaxia lejana, un poblado alienígena envió un gran mundo —llamado Naju— a la tierra, con una carga de misteriosas formas de vida.

Durante el viaje, estas formas de vida se han multiplicado y se han convertido en criaturas del mal —y ahora el nombre de Naju se ha asociado con el peligro. Sin embargo, dentro de este complejo existen unos mecanismos auto-destructivos que pueden activarse para acabar con él antes de que llegue a la tierra.

Ahora tendrás que abrirte camino dentro de los laberintos de Naju para destruir el mundo alienígena. Te has convertido en el guardián de la tierra, y tu saga se convertirá en «The Guardian Legend».

3



De la noche a la mañana, una armada alienígena invadió el planeta PAN. Y lo llevó a sus últimos días. Los ejércitos y la gente no tuvieron más opción que huir a otros mundos. Solo Max Maverick se quedó, como el estandarte de la esperanza y la poca dignidad de aquel promisorio mundo arrasado por el cataclismo...
Con una de las tramas más terribles y oscuras del sistema NES, Isolated Warrior nos brinda acción Apocalíptica de sobra, porque al final, cuando no se tiene ya nada que perder, la contienda puede ser todo lo que de sentido a una existencia solitaria

EL APOCALIPSIS ES SINÓNIMO DE "ACCIÓN EN NUEVA YORK"

Casi lo estoy viendo: se acerca una fuerza extraterrestre a la Tierra con el propósito de conquistarla (de menos colonizarla), amenazando seriamente la vida. El G20 se reúne, hay desesperación y temor, nada parece suficiente para montar una ofensiva, ni ningún plan resulta viable para llevarse a cabo; de pronto, alguien dice que porqué no usan esa super armadura de guerra "pántrica-cilíndrica", es más, a todas esas que el Gobierno alguna vez llamó "***Escuadra Cibernética de Propósito Paramilitar***" (de sus siglas en ingles ***SCAT***), y es ahí donde se cierne la última línea de defensa que (tentativamente) evitaría el Armageddon. El equipo es tan bueno que, según la historia, el presidente decide enviar solo a dos de ellos contra el ejército Alien. El resto, puede tomarse unas vacaciones entre las ruinas de una Ciudad ya devastada por el caos y las explosiones nucleares.

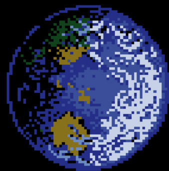
¿Qué aprendemos de todo ello?... que el único modo reversible al Armageddon es, paradójicamente, el Game Over; y es que los gobiernos actúan demasiado tarde. Yo solo espero que los héroes se queden hasta el final, cuando ayudan a recoger cascajo.



(Re)acción en NY sin paralelo. Pero con la tierra ya destruida por los Extraterrestres, sería mejor ocuparse en colonizar la Luna



EL METEORITO DEL ARCHIPIÉLAGO GALUGA



"1957. Un objeto gigante procedente del espacio se impacta en el Archipiélago Galuga, cerca de Nueva Zelanda (algunos testigos afirmarían, tiempo después, que en realidad dicho impacto tuvo lugar en la selva Amazónica, cerca de las ruinas de una civilización Maya perdida). Los científicos de todo el mundo anunciaron el incidente como un suceso cósmico trivial, y así, la colisión quedo relegada al olvido..."



"Ahora, treinta años después, los rumores de una fuerza malévola han cobrado importancia al frente del pentágono, historias de aldeanos pavoridos sobre una criatura oculta y su ejército de engendros Alien, han consternado a jefes militares de alto rango"

"Decididos a no dejar que esto altere la estabilidad política (o sea, lo más importante), se ha programado un asalto a la región referida; se han elegido a dos de los soldados más astutos, valerosos y despiadados, pertenecientes a la élite de Comandos de Fuerzas Especiales, con el propósito de buscar y destruir a estos Alien"

"Es la oportunidad de enfrentar cara a cara a ***Red Falcon***, la forma de vida más cruel que ha venido de la Galaxia del Apocalipsis. Él llegó hace treinta años (lo que representa seis meses en tiempo de un Alien) para apoderarse de las bases militares, y desde ahí exterminar a la raza humana, para luego usar el planeta como peldaño hacia su última y diabólica meta: El dominio del Universo"

Red Falcon se tomó treinta años para planear el fin del mundo y... ¡¿nosotros mandamos al vapor (como de costumbre) solo 2 soldados?!... será mejor que comencemos a desarrollar un par de robots PROBOTECTOR que nos defiendan, y no sería mala idea ir juntando enlatados, que el fin del mundo se ve cada vez más probable.

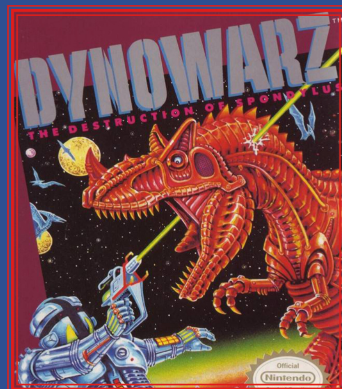


FOOLISH EARTHLINGS!
YOU THINK YOU GOT AWAY
WITH DESTROYING US?
WE WILL TAKE OVER ALL
OF EARTH'S BASES AND BY
THE TIME YOU REALIZE IT,
IT WILL BE TOO LATE.

RED FALCON WILL LIVE
FOREVER! .....



LA INVASIÓN DE LOS DINOSAURIOS ROBOT CARNÍVOROS



Algo va mal en el Sistema Solar Spondylus: un virus interplanetario ha invadido e infectado los computadores de todos los planetas de esta Galaxia, dando por resultado y consecuencia la rebelión de los dinosaurios computarizados bautizados como *Robosaurus*.

Allá, en el planeta Alpha (que vendría siendo como nuestro Mercurio de nuestro Sistema Solar), el Dr. Proteus (mente maestra encargada del control del Sistema Solar Spondylus, y fundador del proyecto de los Robosaurus), descubre que este ataque de virus-infecciosos-espaciales-de-dinosaurios-computarizados-carnívoros, es obra de su otrora compañero de estudios, el Dr. Brainius, al que tiempo atrás la Justicia dejase escapar luego de que se descubriese que este malandrín hacía experimentos prohibidos de robótica ¡en prototipos humanos!, es por ello que ahora, buscando venganza, invadió los planetas de este Sistema Solar con este virus, lo que ha puesto a los Robosaurus en contra de su creador, y de la gente pacífica.

Mientras los planetas son destruidos por legiones de dinosaurios robot carnívoros (y algunos herbívoros, no voy a mentir), el Dr. Proteus activa su última robo máquina prehistórica inmune a virus tecnológicos espaciales: el Mega Dinosaurio ¡Cyborasaurus!

Que la providencia nos agarre confesados, ¡porque esto se va a poner mejor que la Glaciación o el Diluvio mismo!

APOCALIPSIS... ¡AHORA!

1997, October 1.
The END DAY

MUNDOS EN COLISIÓN



Pero así como usualmente vemos héroes desfallecientes sacando fuerzas de flaqueza para salvar la Tierra en el último instante, no siempre la suerte se carga del lado del bien. Y cosas terribles pasan a muchos otros mundos. Cosas devastadoras...

Parasitis, el planeta viviente, ha sentenciado la vida de un planeta pleno de cultura e inteligencia; en un parpadeo lo ha devorado, no hubo tiempo de aprestarse a las armas, ni tiempo a las despedidas, ni siquiera hubo tiempo a que esta mundo experimentara y se colapsara por los lógicos y catastróficos eventos relacionados con gravedad; lo que es cierto es que esta Civilización no ha gozado de la idílica y universal promesa del florecimiento de la vida y las artes, solo el de la flora intestinal de Parasitis.

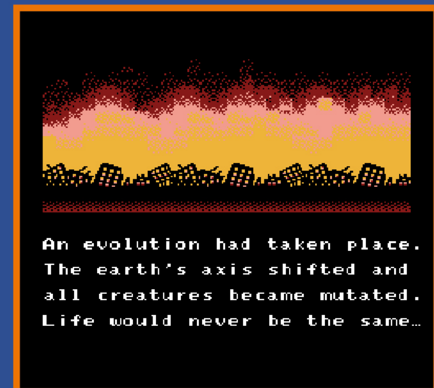
Y así, smog y naturaleza, existencia y fósiles, se han colado por el intestino del monstruo. El héroe, que por un azar del destino estaba fuera de su sector durante el catastrófico fin del mundo, regresa solo para darse cuenta de los hechos, no quiere adopción, su triste tarea de ahora en adelante será vivir para dar caza sin cuartel al monstruo. Así pues, todo el legado de un mundo que ya no existe, se resume a una sola palabra: venganza.

Ojalá que la ***Entropía*** y el ***Universo de Antimateria*** den esquinazo al hambriento ***Parasitis***, antes de que nos descubra y sea el fin de nuestro mundo acuático.

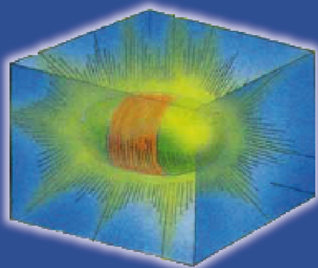
EL DIA FINAL

Sabemos la fecha del fin del mundo: 1º de Octubre de 1997. No hubo manera de evitarlo, todo lo que era importante (los edificios de la bolsa de valores, las nieves de limón, y los automóviles a combustión diesel) ha dejado de existir, y ahora, con la Civilización involucionada (otra vez estancado con palabras paradójicas), es la hechicería, la magia, y la caballería los que juegan el rol más importante para consolidar los nuevos cotos de poder entre hombres tigre y mutantes de variopinta estirpe.

Por alguna extraña coincidencia, ***Crystalis*** hace una calca carbón de uno de los finales más probables que podría tener nuestro mundo. Pero no te espantes, que si nada pasó en el 2000, y no pasa nada en el 2012, entonces será hasta el 3000 por lo menos que debamos preocuparnos por alguna predicción perdida de alguna cultura olvidada, pero entonces ya habrá robots, y lo más seguro es que ese nuevo Apocalipsis sea el génesis de un mundo Utópico híbrido... ¡o un Planeta de primates!



Los ejes de la Tierra se invirtieron, y todas las criaturas mutaron. La vida no volvería a ser igual...

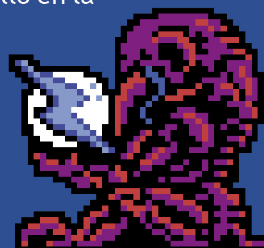


EL EXTRAÑO FIN DEL PLANETA SR388

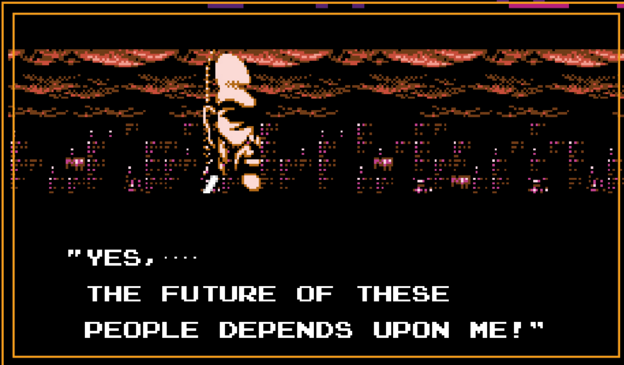
Entre los salteadores de estrellas y piratas espaciales, se cuentan toda clase de historias, algunas de ellas tan irrisorias que dan lugar a peleas a puño limpio en los tradicionales bares de las nebulosas, pero otras de ellas resultan tan contundentes e irrefutables, que vale la pena prestarles atención. Y seriedad.

No se sabe con precisión qué clase de gente o criaturas habitaron el planeta **SR388**. Lo que se sabe es que el único vestigio de vida (donde antes hubo aparente inteligencia y progreso) es una extraña larva de asombrosas características de supervivencia, por lo que se cree que un fallo en la crianza de un organismo de este potencial fue el que desencadenó el fin de eso que se llama Civilización.

Es por ello que un pirata de renombre ha robado uno de estos embriones, luego de saber que al ser irradiado con rayos beta, puede volvérsele a la vida, e inoculársele para un propósito malévolo como llevar el Armageddon y fin a otros mundos, así como el dominio por la fuerza (aunque ni la propia ***Mother Brain*** sepa los sacrificios que eso conlleva, o el modo inteligente de llevarlo a cabo). Alguien abrió la caja de Pandora, pero cuenta la leyenda que habrá de ser una mujer osada la encargada de cerrarla, y traer la paz.

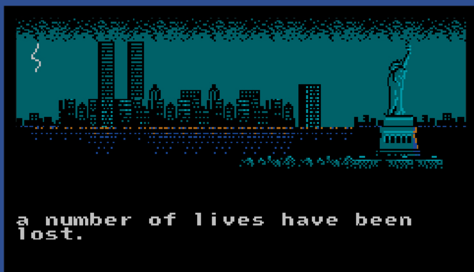


NUEVO ORDEN MUNDIAL



Dicen que las ratas son las primeras en abandonar el barco que se hunde , pero aquí pasa lo contrario. Son los villanos quienes por lo general incitan el fin del mundo: con el vulgo despavorido y disperso, y el paisaje cargado de nube negra, roja, o azul diamantina, consideran que es en este momento cuando se está en el estado "perfecto" para comenzar a gobernar. Y dominar, según el Emperador Garuda de ***Shadow of the Ninja*** / ***Blue Shadow***.

Seguro la falta de delicioso oxígeno dosificado con algo de smog, es lo que hace que estos orates vean el mundo patas para abajo cuando está patas para arriba. O quizás sea el modo de hacer política marcial en los video juegos, y yo ni por enterado.



DONDE EL MAL HACE SU NIDO



¡Sigue la mata dando con estos villanos!: por más que lo pienso, no atino a darme una idea del porqué primero arman la rebambaramba de destruir el mundo, dejando de paso los cielos cuajados de contaminación y radiactividad, para luego alzarse como salvadores. El caso es que lo que sucede luego de que algún granuja se divierte apretando botones rojos a diestra y siniestra, es que lo que quieren dominar es solo un basurero y resquicio de lo que alguna vez se llamo Mundo. Y para colmo, a su protocolo del fin del mundo le llaman: ¡FIN DEL MUNDO!

El héroe, como lo manda el canon, aparece comidito y bañado luego de que el monstruo de Cloverfield ha hecho cientos de angelitos en las metrópolis.

Y pues sí, el Apocalipsis ha aparecido, quizás tan gradual que el mundo ni parece enterado, no hay revolución ni control de daños (y seguro las aseguradoras se fueron a la quiebra), pero los villanos se sienten satisfechos de una humanidad insatisfecha, y quieren gobernarla con todos sus defectos (¡ese sí es amor caray!). ¿Y los héroes?... Ninjas y clones que la hacen de chaperón para que este amor filial no se conjure al son estruendoso del fin del mundo.

Marx estaría feliz de vivir en un mundo tan así de patológico.

Si todo sale conforme a lo planeado, este Reportaje será leído tiempo antes del final de los eones. Por favor, humanidad del futuro, el poco o mucho acervo que represente, deseo se preserve en algunos cuantos discos duros, CDs, o llaves usb, para que esto no se repita. Además le encargamos a esta humanidad del futuro que, en caso de que llegue a caer en sus manos, no lo tome a broma: aprendan que los mundos se colapsan por acción y efecto de otros mundos, de la naturaleza misma, pero ocasionalmente la mano del hombre da un empujoncito para poner fin a la cosas, y que si esta historia se ha repetido incontablemente, que esta humanidad futura sea la excepción, y que ojalá solo en sus ***SEF*** (*Sistemas de Entretenimiento Futuros*) puedan darse estos fines de era y de mundos. Y también insto a ustedes a que con esa promesa puedan seguir trayendo conocimiento al Universo, un conocimiento perpetuo que pueda poner fin al final de los mundos. Fin del Reportaje.

Tygrus

CONTINUE...

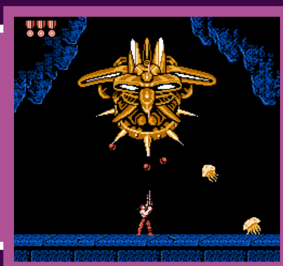
Además de cada **MagazinNES** hasta ahora habido, hay y habrá más contenido periódico en el Blog, para que, en la medida de lo posible, siempre haya contenido del Sistema para tu deleite. ¡Mantente atento!



Pero bien, lo que nos ocupa es lo que vendrá en **MagazinNES No. 15**. Para empezar, pretendo hacer una segunda parte del **Reportaje Especial** de este número, cuyo nombre será una sorpresa.

En el **Déjà Vu**, he estado adelantando algunos detalles de "***Los Ángeles***", no es la Ciudad, sino esos impúdicos personajes bajados del cielo tocando arpa.





Un tiempo atrás jugué un extraño hack de **Contra** en un Walmart, y ahora, por otro de esos azares controlados por la inteligencia suprema (de nombre internet), me lo encontré en un sitio Ruso, me acordé de él, y estuve entretenido jugándolo; pero del encuentro y desencuentro de este ***Contra X***, les podré dar testimonio en la sección de **El Laboratorio**.

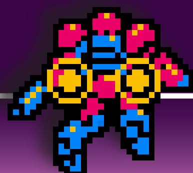
¿Te imaginas una Caperucita Roja ahuyentando a docenas de hambrientos lobos?... pero es una caperuza Japonesa, y por eso vendrá al **Area 404** para contarnos algunos de los detalles que la hicieron quedarse en casa de su abuelita, allá en el mismo Japón.

Y como parece que ya tendré una PC del siglo XXI, espero ahora sí traerles una guía (la de ***Megaman 5*** está hecha en un 50 %, ojalá que pueda terminarla).

Trucos, glitches, anécdotas, no pueden faltar en el número 15, junto a otras promesas que tengo a medio terminar y que ya he comentado en otras ocasiones. ¡Hasta entonces!

Agradecimientos

Gracias a ***Ako*** por su tiempo y entusiasmo en el comentario de **Hook**, y a ***Hipsilon*** por compartirnos los detalles de los *Precintos*, y las capturas de su colección aquí presentadas.



"MagazinNES"
Vol. 5 Num. 1
Ene-Jun 2011

PRESENTANDO 2 NUEVOS JUEGOS PARA EL NIÑO QUE SEGUIMOS SIENDO



Por supuesto que puede ser embarazoso. Todos están finalmente dormidos. Silenciosamente sales de la cama, caminas de puntitas hasta la sala, y ligeramente insertas tu tan ansiado cartucho de **NES**. Cuando estás a punto de enviar a uno de esos Alien Zillionth a otro plano astral... - ¡zaz! - se enciende la luz. Te atraparon con las manos en la masa, jugando otro de esos títulos de video juegos juveniles uni-dimensionales. Pero bien, hay algo bueno dentro de todo esto: como ya saben que te gustan los video juegos, nunca más tendrás que ocultarlo y ahora sí podrás echarles el guante, y disfrutarlos sin el prejuicio aquel de que solo son para niños de 8 años. Y así es como introducimos ***Shadowgate*** y ***Desert Commander*** de **Kemco Seika**, 2 títulos innovadores y pioneros que aportan un extra: un reto creciente que desafía tu agilidad mental, no tus dedos. Con un estilo orientado en objetos, pero con una aventura cargada de gráficos animados, ***Shadowgate*** te dará horas de diversión con sus múltiples pantallas interactivas, control tipo "mouse", y una función de salvado (¡como en los juegos de PC!). ***Dessert Commander*** reúne las bases lógicas y tácticas de los juegos de tablero, y lo conjuga con el poder y versatilidad de un computador. Que no te de pena, salta al terreno donde jugar, no solo es cosa de niños.







KEMCO▲SEIKA





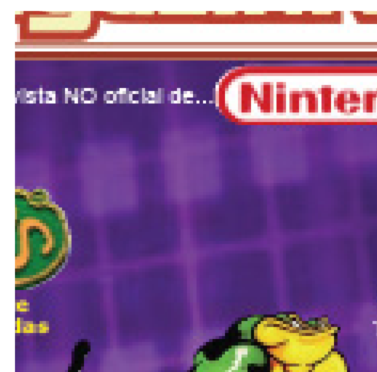




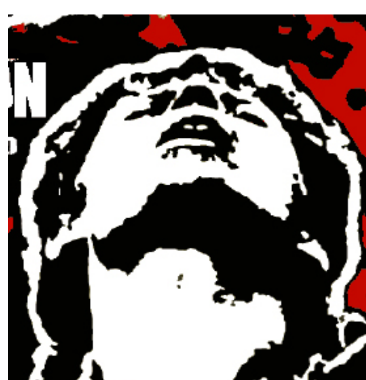


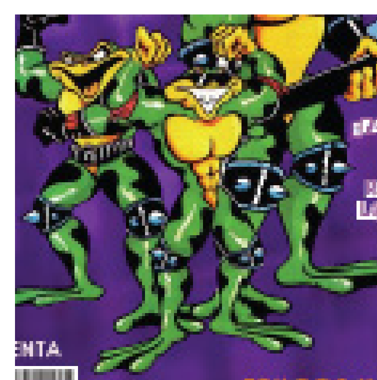












Bienvenido a **MagazinNES No. 14**, Revista **no oficial** del sistema **NES**, que de nueva cuenta nos traslada al maravilloso Universo de los 8-bits.

Descubre un **TOP** de Renegados Planetarios, disfruta un interesante tema de **Blisters y Precintos**, mira lo que pasa luego del fin del mundo con el Reportaje Especial sobre el **Apocalipsis**, o deshazte del malvado mago Malkil en **Ironsword** con las técnicas que te presentamos, entre otros tantos misceláneos.

MagazinNES, un sitio en tu anaquel y tu **NES** a donde la indómita elucubración no se acerca.